UWAGA!!! OD TERAZ CO MIESIĄC COVER CD!

PC CD-ROM ● SONY PLAYSTATION ● SEGA SATURN ● NINTENDO 64 ● ARCADE

Gry Komputerowe

kwiecień 1997 • cena 3.20 zł • index 324329 • issn 1230-9044

4/97

NINTENDO 64

Czy warto było czekać?

Wesołego Jajka!



RECENZJE

Krush, Kill 'n' Destroy

NASCAR Racing 2

Realms of the Haunting

Lords of the Realm 2

Praca w Toku



Tobal 2



Time Crisis



Flight Unlimited 2



Imperium Galactica

MIRAGE

MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c
tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321
e-mail: mirage@mirage.com.pl
www.mirage.com.pl

PROGRAMY PO POLSKU

PC CD ROM

3D ATLAS PL	multimedialny, świata	140.00
3DO DECATHLON	dziesięciobój	95.00
AIV NETWORK$	ekonomiczna, hit!	115.00
ABSOLUTE ZERO	strzelanina	90.00
A.D.2044	przygodowa, Win95, 2CD, PL	115.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	45.00
ALONE IN THE DARK 2	przygodowa	75.00
ALONE IN THE DARK 3	przygodowa	95.00
ALONE TRILOGY	zestaw 3 cz. Alone	170.00
ANVIL OF DAWN	role playing	140.00
ATLAS ŚWIATA	mapy świata	65.00
BIG RED RACING	wyścigi, 3D	90.00
BLAM! MACHINEHEAD	strzelanina	140.00
BURIED IN TIME	3CD, przygodowa	120.00
CHAOS CONTROL	strzelanina	85.00
CHAOS OVERLORDS	strategia, rpg	120.00
CHRONOMASTER	przygodowa	115.00
C. & . C. RED ALERT	strategia, hit	150.00
DEUS	rpg w SVGA po polsku	130.00
DIABLO	strategia, role playing	155.00
DRAGON'S LORE 2	super przygoda	140.00
ENCORE	3 gry, przygoda, symulacja	35.00
ENCYKLOPEDIA PWN	super hit!	230.00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	Optimus	165.00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	Cartall	85.00
ERASER	2CD, filmowa przygoda	150.00
EF 2000 EVOLUTION	EF+TACTCOM	170.00
EVOLUTION	data disk do CIVILIZ. 2	90.00
FIFA 97	najnowsza piłka nożna	140.00
FLAYING CORPS	samoloty, I Wojna	150.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przygod.	85.00
FLY AND DRIVE	4 super gry	45.00
GRAND PRIX 2	wyścigi Formuła 1	130.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3D	35.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	NEW	145.00
HIND	symulator śmigłowca	145.00
HISTORIA MIĘDZYWOJENNA	multimed.	85.00
HISTORIA ŚWIATA	multimedia	85.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	sport	85.00
JAK TO DZIAŁA	prawa fizyki	169.00
JET FIGHTER III	super symulacja	145.00
JOHNNY BAZOOKATONE	zręcznościowa	85.00
KATHARSIS	polska strzelanina, 2*CD	120.00
KILLING TIME	gra w stylu Duke'a	130.00
KLIK - UCZY CZYTAĆ	elementarz	95.00
KOSHAN CONSPIRACY	przygoda	35.00
LITERAT 2.0	korepetycje z jęz. pol.	95.00
LORDS OF THE REALMS 2	strategia	140.00
MARCO POLO	strategia, przygoda	130.00
METAL RAGE	czołg w akcji, 3D	120.00
MOJE PIERWSZE ABC	dla dzieci	85.00
NASCAR RACING 2	wyścigi samoch.	140.00
OFFENSIVE	strategiczna, II Wojna	130.00
OLYMPIC GAMES	sportowa Alanta'96.	140.00
OLYMPIC SOCCER	piłka Atlanta'96.	140.00
ORIONBURGER	super przygodówka	140.00
PHANTASMAGORIA 2	filmowy horror	165.00
PIRANHA	kosmiczna strzelanina	65.00
POLANIE CD	polska gra strategiczna	65.00
PRISONER OF ICE	przygodowa, hit	115.00
PROSTE DROGI	mapa samochodowa	80.00
Q RALLY CHAMPIONSHIP	wyścigi 3D	130.00
RAPTOR	super strzelanina	35.00
REALMS OF THE HUNTING	4*CD	155.00
RIDDLE OF MASTER LU	przygodowa	95.00
SABRE TEAM	komandosi, strategia	35.00
SCOTTISH OPEN	virtualny golf	35.00
SEA LEGENDS	piraci, handel, strat.	140.00
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	hit!	170.00
SETTLERS 2	strategia	135.00
SHELLSHOCK	walki czołgiem	90.00
SILENT STEEL	4CD, przygodowa	150.00
SIM ANT/FARM/EARTH/CITY	każda po	45.00
SŁOWNIK JĘZYKA POLSKIEGO PWN		135.00
SMOCZE HISTORIE	przygod. po polsku	85.00
SMURFY	multimedia po polsku, HIT	110.00
STRIFE	rpg połączone z Doom'em	130.00
STRIP POKER PRO	animowany od 18	110.00
SUPER EF 2000	symulacja Win 95	180.00
TEMPEST 2000	super strzelanina	90.00
THUNDERHAWK 2	strzelanina, symul.	85.00
TIME GATE - KNIGHT CHASE	przyg.	130.00
TACTCOM	dodatki do EF2000	70.00
THIRD REICH	strategiczna, klasyka	140.00
TOMB RAIDER	przygodowo-zręczn.	140.00
TOONSTRACK	przygodowa	140.00
TOTAL MANIA	strategia, zręczn.	130.00
TOUCHE	przyg. muszkieterów, polska	110.00
TUNNEL B1	super szybka strzelanina	140.00
UNIVERSE	przygodowa	35.00
WAGES OF WAR	strategia w stylu UFO	130.00
WARCRAFT 2 - EXTRA PACK	strategia	180.00
WARCRAFT 2 - EXPANSION DISC		75.00
WERSAL	świetna przygod. po polsku	140.00
WETLANDS	super strzelanina	65.00
WITCHAVEN	doom fantasy	75.00
WITCHAVEN 2	3D, akcja	85.00
WORLD RALLY FEVER	wyścigi, manga	120.00
WORMS REINFORCEMENTS	data dysk	65.00
WORMS UNITED	najnowsza wersja	140.00

Przedstawiliśmy Państwu zaledwie fragment naszej oferty, jeżeli chcielibyPaństwo zamówić dowolny inny program, proszę zadzwonić (22) 671 7777.
Jeżeli przyślą nam Państwo zaadresowaną do Siebie kopertą, otrzymają Państwo bezpłatnie zamówiony katalog.
Zapraszamy do naszego sklepu firmowego, zamówienia pocztowe prosimy także kierować na ten adres.

TOUCHE



"Francja w niespokojnym XVI wieku. Kraj od wielu lat jest areną walk, zapoczątkowanych przez ekstremistów, którzy powstali przeciwko królowi Karolowi IX i jego matce, Katarzynie de Medici. Wkrocz w erą śmiesznych koszul, dużych kapeluszy i wymyślnych spodni ... Setki postaci, z którymi bohater może porozmawiać, udać się na zakupy, sprzeczać, współpracować czy pojedynkować. Nietypowa gra przygodowa z nietypowym poczuciem humoru."

SMURFY



"Otóż wyobraź sobie , że wszystkie Smurfy mówią głosem, do którego przyzwyczajeni jesteśmy z dobranocki ... Słowem - pełny profesjonalizm. SMURFOTELETRANSPORTER jest najlepszą w pełni spolszczoną multimedialną grą dla dzieci i na pewno będzie doskonałym prezentem ... Polecam ją wszystkim, mając świadomość, że najmłodsze pokolenie dozna z pewnością większej satysfakcji, niż dorośli. Chociaż ..."

ŚGK 12/96

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2



"Tajemniczy świat fantasy znów zagości w naszych domach. ... Gra tak piękna i prosta, jeżeli chodzi o mechanizm rozgrywki, musiała doczekać się jeszcze jednego uzupełnienia ... świetny edytor umożliwiający stworzenie niebanalnego świata. ... Każdy znajdzie tu coś dla siebie. HIROSI to gra, która zaspokoi nie tylko wielbicieli fantasy, ale przyciągnie wszystkich prostotą obsługi, niebanalnymi rozwiązaniami ... czy emocjami podczas walki."

SS 2/97

SMOCZE HISTORIE



"Każdy z nas chciał kiedyś znaleźć się w bajkowej krainie. Oto pojawiła się okazja, SMOCZE HISTORIE przenoszą nas w baśniowy świat, pełen przedziwnych stworów, które jednak zachowują się wyjątkowo rozsądnie. ... Znajdziemy tu kilobajty żartów, wiców i dowcipów, ponad 20 niezwykłych kreatur, 15 różnych podkładów muzycznych, ponad 2600 fraz znakomicie przeczytanych przez gwiazdy naszej rockowej estrady."

DEUS



"... jest to pierwszy zachodni rolpiej w naszym ojczystym języku. W dodatku spolszczenie nie dotyczy tylko napisów, ale także ścieżki dźwiękowej. ... całość prezentuje się naprawdę profesjonalnie. W sumie polecam DEUSA z czystym sumieniem. Gra wciąga jak wentylator, a to najważniejsza zaleta każdej dobrej gry."

ŚGK 1/97

Sklep firmowy:
MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 77777, fax 671 7622
zapraszamy od 10.00 do 18.00

SONY PSX

KONSOLA+KONTROLER+DEMO CD		995.00
DODATKOWY KONTROLER		115.00
MEMORY CARD	do zapisu wyników	99.00
PISTOLET "PREDATOR"	do strzelanin	165.00
... w ofercie także inne akcesoria		
ALIEN TRILOGY	strzelanina 3D	199.00
ADIDAS POWER SOCCER	piłka nożna	189.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	155.00
ANDRETTI RACING	auto wyścigi	209.00
BLAM! MACHINEHEAD	strzelanina	179.00
COOL BOARDERS	snowboard	219.00
CRASH BANDICOOT	PSX numer 1 hit	199.00
DESTRUCTION DERBY 2	wyścigi	219.00
DIE HARD TRILOGY	strzelanina	209.00
FIFA '97	piłka nożna	199.00
FIRESTORM	symulator helikoptera	179.00
FORMULA 1	wyścigi Formuły 1	199.00
LOADED	super strzelanina	189.00
LOMAX	przygodowo-zręczn.	209.00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	walki	219.00
NBA LIVE'97	koszykówka 3D	219.00
OLYMPIC GAMES	Atlanta'96	189.00
OLYMPIC SOCCER	super piłka nożna	189.00
PANDEMONIUM	zręczn.-przygodowa	219.00
PRIMAL RAGE	walki dinozaurów	149.00
RACING SKIES	symulator samolotów	179.00
RIDGE RACER REVOLUTION	wyścigi	209.00
SHELLSHOCK	symulator czołgu	189.00
SOVIET STRIKE	helikopter, zręczn.	219.00
STRIKER '96	piłka nożna	149.00
TOBAL NO 1	walki 3D na arenie	219.00
TOMB RAIDER	przygodowy super HIT	209.00
WIPEOUT 2097	super strzelanina	209.00
X2	kosmiczna super strzelanina	219.00

SATURN

KONSOLA+KONTROLER+DEMO		1050.00
KONSOLA+KONTROLER+1 GRA		1250.00
DODATKOWY KONTROLER ECLIPSE		99.00
ECLIPSE STICK	joystick	145.00
PISTOLET PREDATOR		165.00
... w ofercie także inne akcesoria		
ALIEN TRILOGY	przygod.-zręczn.	215.00
BLAM! MACHINEHEAD	super strzel.	195.00
BREAK POINT	trójwymiarowy tenis	195.00
COMMAND & CONQUER	strategia, hit!	229.00
DAYTONA USA CHAMPION.	wyścigi	219.00
EARTHWORM JIM 2	super platform.	219.00
EXHUMED	zręcznościowo-przygod.	209.00
F-1 CHALLENGE	wyścigi Formuły 1	209.00
FIGHTING VIPERS	super bijatyka 3D	[illegible]
IMPACT RACING	auto ze strzelaniem	219.00
NBA JAM EXTREME	koszykówka	209.00
NIGHTS	przebój z kontrolerem 3D	329.00
PANZER DRAGON ZWEI	strzelanina	219.00
SHELLSHOCK	czołg, strzelanina	189.00
SEGA RALLY	wyścigi samochodowe	219.00
SHINOBI X	walki ninja	189.00
STREET FUGHTER THE MOVIE	bijatyka	179.00
TOMB RAIDER	super przebój, no 1	219.00
TOSHINDEN URA	walki 3D z PSX'a	219.00
TRUE PINBALL	flipper 3D	189.00
TUNNEL B1	super szybka strzelanina	[illegible]
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	walki	215.00
VIRTUA COP 2	strzelanina wirtualna	229.00
VIRTUA FIGHTER	bijatyka, 3D	119.00
VIRTUA FIGHTER 2	super bijatyka 3D	219.00
VIRTUAL ON	automatowa gra z Jponii	229.00
WORLD WIDE SOCCER '97	piłka nożna	209.00
WORMS	komputerowy przebój	209.00

GAMEBOY

KONSOLA	ręczna konsola do gier	195.00
KONSOLA wer. SPECJAL	kolorowa	220.00
KONSOLA wer. POCKET	mniejsza	255.00
ADVENTURES OF LOLO	przygodowa	80.00
ALLADYN	platformowa, Disney	120.00
ALLEYWAY	zręcznościowa	60.00
ASTERIX & OBELIX	platformowa	130.00
DONKEY KONG LAND	zręcznościowa	104.00
DOUBLE DRAGON	bijatyka	78.00
INDIANA JONES	przygodowo-platform.	93.00
JUNGLE BOOK	przygodowa	120.00
LION KING	platformowa, Disney	130.00
MICKEY DANGEROUS	zręcznościowa	100.00
PREHISTORIK	gra platformowa	90.00
SMURFY	super zręcznościowa	125.00
SUPER MARIO LAND 2	platformowa	95.00
TENNIS	sportowa symulacja	60.00

JAGUAR

NAPĘD CD-ROM + 4 CD ROM-y		595.00
ATARI CARTS	wyścigi gokartów	115.00
BATTLEMORPH - CD	strzelanina	180.00
FEVER PITCH SOCCER	piłka nożna	115.00
HIGHLANDER - CD	zręczn.-przyg.	180.00
KASUMI NINJA	super bijatyka	100.00
MISSLE COMMAND 3D	strzelanina	115.00
MYST - CD	przygodowa, hit !	180.00
NBA JAM T.E.	super koszykówka	160.00
POWER DRIVE RALLY	auto wyścigi	[illegible]
SUPER BURNOUT	wyścigi motorów	100.00
SUPERCROSS 3D	wyścigi enduro	115.00

B.I.G.



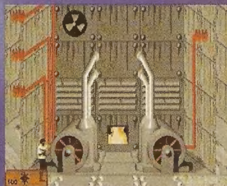
Bierz I Graj



Żeby sobie człowiek nie mógł spokojnie zejść po drabinie...



Są miejsca, w które nie należy zaglądać!



Pracujące generatory... Stalowe płyty na podłodze... Brak uziemienia. Co na to inspektor B.H.P?



To jedno z nielicznych miejsc, w których nic się nie dzieje. (Na razie).



Tu naprawdę można się przekonać, że dobrze jest robić „setkę" w 10 sekund.



Przerwa na MacGyvera. (Skądś przecież trzeba czerpać natchnienie).



Chyba nikt mnie tu nie lubi.

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR:

USER

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA „USER"
[illegible] Kraków 48,
skrytka pocztowa 14
Tel. cent.: (012) 56-50-53; [illegible]-67; 56-13-40, w. 109
http://www.com-pass.com/user
e-mail: [illegible] krakow.pl.

PRODUKCJA:

Free Mind



CENA: 89 ZŁ

Kwiecień 97

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 4/96 (33)
rok piąty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Tomasz Jarzębowski (Eldgar)

współpraca
Patrycja Wardzała, Jakub Głuszkiewicz (Kuba), Marcin Jaśkaczek (Jasio), Piotr Stasiak (Piotres), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

Prenumerata krajowa (III kwartał '97)
Należność (2 x 3.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 czerwca 1997 r.)



Od dawna zanosiło się na rewolucyjne zmiany w sferze szaty graficznej, układu pisma, systemu ocen i wielu innych. Wreszcie nadszedł ten, od dawna oczekiwany dzień. Tak oto, trochę inaczej wygląda okładka, inaczej prezentuje się tytuł pisma, a już nie do poznania jest szata graficzna całości. Na tym jednak nie koniec, gdyż poza zmianami natury kosmetycznej, pozmieniało się także w zespole redagującym nasze pismo. Napłynęło bowiem, trochę „świeżej krwi", mamy więc mnóstwo debiutów. Pierwsze kroki stawia gość imieniem Kuba – zagorzały wyznawca PlayStation i wyborny łamacz joypadów, a po godzinach, perkusista w warszawskiej kapeli „Brat". Kto wie, czy większą karierę zrobi jako bębniarz, czy jako recenzent gier. Na razie jedno i drugie, wychodzi mu nieźle. Na pokładzie witamy niekwestionowanego i uznanego mistrza mordobić. „Zdanek", bo tak go nazywamy, rozwalił towarzystwo na ostatniej edycji targów Gambleriada w „Tekkena 2" i zgarnął główną wygraną. Słaby gość, nie jest, więc wzmocni naszą ekipę, a w naszym piśmie już od następnego numeru, pojawi się rubryka „Porady Mistrza". Domyślacie się zapewne, że Mistrz będzie radził, w jaki sposób najskuteczniej dokopać przeciwnikowi zanim ten, zdoła połapać się o co biega. „Zdanek" jest równie dobry w inne nawalanki, jak w „Tekkena", więc będzie miał o czym pisać. A jeśli któremuś przyjdzie ochota sprawdzić, czy „Zdanek" jest faktycznie tak dobry, może go wyzwać na pojedynek. Będzie miał okazję stanąć do walki na najbliższych Targach Gier 25-27 maja w Warszawie. Czekamy na śmiałków.

Swoich sił próbuje również znawca symulatorów lotniczych, choć nie tylko, niejaki Grześ. Debiutuje spółka autorska Gond & MaGGot, którzy jak sami się reklamują, są po prostu uniwersalni. Recenzja gierki „Legacy of Kain" na PlayStation, to z kolei debiut Piotrka, którego mieliśmy okazję poznać przy okazji Targów Play-Box.

Od Was kochani Czytelnicy, zależą dalsze losy tych kilku zapaleńców, którzy zdecydowali się na współpracę z naszym pismem. Polecamy Waszej szczególnej uwadze teksty naszych „żółtodziobów" i prosimy o opinie o nich. A jeśli w którymś z Was drzemie jakiś literacki geniusz poparty oczywiście solidną dawką znajomości tematu, czyli gier komputerowych, to nic nie stoi na przeszkodzie, żebyś wzmocnił szeregi redakcyjne.

Szukamy nowych twarzy, szukamy talentów, stawiamy na ludzi solidnych i myślących. Jeśli chcesz dla nas pracować, to wiesz gdzie nas znaleźć.

A teraz z innej beczki. Konsola PlayStation stała się po PC najpopularniejszą platformą do giercowania, więc siłą rzeczy większy nacisk położymy właśnie na tę konsolkę. Być może niektórzy z Was wiedzą, że nasze wydawnictwo – CGS – jest odpowiedzialne za ukazanie się polskiej wersji PlayStation Magazyn. Dzięki bliskiej współpracy z polską i angielską redakcją wspomnianego Magazynu, dysponujemy arcyciekawym materiałem, który nie może się przecież zmarnować. Ponad to, dzięki uprzejmości redakcji PSM, mamy dostęp do błękitnej konsoli Sony PlayStation. A warto wiedzieć, że redakcja PlayStation Magazyn jako pierwsza i na razie jedyna w Polsce jest w posiadaniu takiej konsoli! Szerzej o tej wspaniałej maszynce napiszemy w kolejnym numerze pisma, a teraz powiem tylko, że dzięki niej, będziemy mieli dostęp do najnowszych gierek jeszcze przed ich oficjalną premierą. Będzie o czym pisać! Na koniec sprawa równie ważna, jak wszystkie inne dotychczas poruszane. Otóż poczynając od tego numeru, rusza comiesięczna Edycja CD Gier Komputerowych! Dla naszych wiernych Czytelników przygotowaliśmy prawdziwą niespodziankę. Nasze pismo z krążkiem CD będzie NAJTAŃSZE W POLSCE spośród magazynów dla graczy.

I jeszcze tylko w kwestii formalnej. Od tego numeru wprowadziliśmy inny system ocen. Oddzielnie oceniamy poszczególne „składniki" gry, jak grafika, dźwięk, oryginalność, grywalność. Te składniki mają oczywiście wpływ na werdykt końcowy, który nie jest oczywiście średnią arytmetyczną. Ciekawe czy Wam się to spodoba?

Uff, to chyba byłoby na tyle, jeśli chodzi o zmiany i nowinki z naszego podwórka. Pewnie i tak o czymś zapomniałem, bo jest tego tyle...

Marek Suchocki

Czytaj str. 22





Witamy serdecznie w drugim wydaniu Gier Komputerowych z krążkiem CD. Jak zapewne zauważyliście, będzie on teraz nieodłączną częścią naszego pisma. To co dla Was przygotowaliśmy, jest niesłychanie świeże i starannie dobrane. Nie ma mowy o żadnej popelinie. Przed Wami najnowszy zestaw dem, które zapewnią długą zabawę, aż do następnego miesiąca. Kilka kwestii formalnych. Menu naszego covera można odpalić spod DOS-u lub Windows. Poruszanie się po nim jest banalnie proste, wystarczy ruszać myszką i klikać. Obok listwy ze spisem stuffu znajduje się okienko informacyjne. W nim zawarte będą wszelkie uwagi na temat danej pozycji oraz sposób jej uruchamiania. Mając nadzieję, że trzymany przez Was krążek sprawi wiele satysfakcji, zapraszam do rychłego jego uruchomienia. Nie zapominajcie jednak o piśmie, w którym znajdziecie najświeższe nowości i opisy wielu gier. A wracając po raz ostatni do tematu Cover Disc pamiętajcie: nie liczy się ilość, ale jakość!

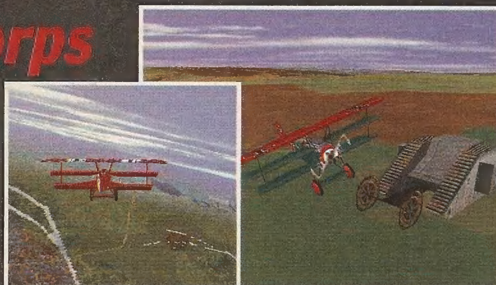
Pełna gra

Naszą ambicją jest zamieszczanie każdorazowo pełnej wersji jakiejś gry, jednak jest to uzależnione od dobrej woli producentów, którzy byliby tym zainteresowani. Dzisiaj mamy dla Was nieco starszą pozycję, która początkowo powstawała na Amigę, następnie zaś pojawiła się na PC. Jest to opowieść o przygodach Janosika, herszta zbójców, w dobrej wierze walczącego z nieprawościami. Gra jest połączeniem platformówki i dość prostej przygodówki. Choć ma już parę lat, na pewno przypadnie do gustu wielu z Was.

Flying Corps

Empire

Tego tytułu nie trzeba Wam przedstawiać. Jeden z najbardziej wyczekiwanych symulatorów lotniczych z okresu I Wojny Światowej. Fantastyczny realizm i wykonanie, można poczuć wiatr smagający Twą twarz. Recenzja tej gry pojawiła się w poprzednim numerze Gier Komputerowych, zobacz więc czy naprawdę jest taka, jak o niej mówią.



POD

Ubi Soft

Znakomicie zapowiadające się, futurystyczne wyścigi, których głównym plusem jest niezwykła dynamika i prostota obsługi. Nasze demko daje możliwość skorzystania z dwóch bardzo ciekawych tras, dających przedsmak tego, co otrzymamy w pełnej wersji. Porównując ją z innymi tytułami, nasuwają się skojarzenia z „Mega Race 2", choć prawdę mówiąc „POD" podobna jest także do innych gier wyścigowych. **Uwaga! Gra nie startuje z MENU. Uruchamiać z poziomu Windows.**





Kick Off 97

Maxis

Najnowsza piłka nożna, producentów słynnych „Simów". Niecodzienna sytuacja, gdyż wydawcą poprzedniej edycji tej kopaniny była firma Anco, jednak znając solidność Maxisa możemy być spokojni o to, co nam przygotowano. Demo umożliwia rozegranie spotkania 3-minutowego, które pozwoli przekonać się, czy szykuje się poważna konkurencja dla „FIFA 97", czy też nie.





Air Warrior II

Interactive Magic

Oto propozycja dla wszystkich miłośników podniebnych harców. Weź udział w jednej z kampanii podczas II Wojny Światowej i pokaż, na co Cię stać. Gra posiada bardzo ładną grafikę oraz sporą ilość opcji, samolot jest łatwy w sterowaniu, zaś najlepiej używać do tego myszki.



Fallen Haven

Interactive Magic

Oj, ten temat to się chyba nigdy nie skończy. Znowu powstała strategia w czasie rzeczywistym, nawiązująca do takich przebojów „Command & Conquer" i „Dune II". Nieco inny widok, jednostki, a zabawa przednia jak zawsze. Polecamy ogromnie!



Theme Hospital

BullFrog

Oto masz szansę zostania ordynatorem i kierownikiem szpitala w jednej osobie. Czy sprostasz temu wyzwaniu, czy podołasz ciężkim próbom? Pracy jest wiele, jednak która placówka nie chciałaby być uhonorowana nagrodą dla najlepszego szpitala. Masz więc o co walczyć. Uwaga! Przed instalacją wersji DOS-owej najlepiej uruchomić program SmartDrive. Pozwoli to na uniknięcie drobnych problemów jakie mogą wystąpić.





Shivers II

Sierra

Kontynuacja przerażającej i krwawej przygodówki. Czy dorówna pierwowzorowi, a może go przerośnie? Jaka będzie fabuła, czy grafika powali na kolana? Czy są to pytania bez odpowiedzi? Skądże, wystarczy odpalić demo, by się przekonać. Uwaga! Gra nie startuje z MENU. Uruchamiać z poziomu Windows.



Ace Ventura

7th Level

Całkowicie polskie demo, ciekawie zapowiadającej się gry o przygodach znanego z filmów „Ace Ventura" psiego detektywa. Oprócz napisów w naszym ojczystym języku, usłyszeć można głosy podkładane przez profesjonalnych aktorów. Jeśli komuś przypadnie do gustu ta pozycja, niech wyczekuje pełnej wersji, która ukaże się w kwietniu.





The Great Battles of Aleksander

Interactive Magic

Kolejna strategia na naszym coverze, jednak tym razem nieco inna, gdyż rozgrywająca się w czasach Aleksandra Wielkiego. Charakterystyczną cechą jest fakt, że gra toczy się na heksach i z podziałem na tury. Prawdziwe wyzwanie dla miłośników strategii i historii.



MDK

Interplay

Gra o oszałamiającej grafice i równie znakomitej fabule. Porównywana z „Tomb Raiderem" jednak tocząca się w zupełnie innych realiach. Więcej na jej temat można dowiedzieć się z działu „nowości". Choć będzie w polskiej wersji językowej, to demo jest niestety jeszcze w oryginale.



Dodatki

Tutaj otrzymujecie kawałek naprawdę niezłego towaru, z czego na szczególną uwagę zasługuje zestaw 10 map do gry „Heroes of Might and Magic 2", które zostały ściągnięte z całego świata. Gdy więc skończysz już podstawowe misje w tej znakomitej grze strategicznej, nie będzie to oznaczało odkładania programu na półkę.

- Civilization 2
- Command & Conquer
- Conquest of the New World
- Crossing Acheron
- Daggerfall
- Descent 2
- Duke Nukem 3D
- Eurofighter 2000
- Heroes of Might and Magic2
- Jagged Alliance
- Jagged Alliance: Deadly Games
- Master of Orion 2
- NBA 97
- Need for Speed
- NHL
- Syndicate Wars
- UFO: Enemy Unknown
- X-Wing
- Warcraft

nowości

Przychodzi totalne wiosenne osłabienie w branży gier komputerowych. Powoli zaczyna nam brakować obfitego wysypu nowych tytułów właściwego dla okresu Gwiazdki, ale za to nasi dystrybutorzy rekompensują to nam polskimi wersjami gier.

Murder Death Kill (PL)

Interplay ● PC, PSX

Od jakiegoś już czasu możemy podziwiać demo najnowszej gry zręcznościowej, zatytułowanej „Murder Death Kill". Już na zeszłorocznych targach ECTS w Londynie gra ta wzbudzała zasłużone uznanie, a teraz przed jej oficjalną premierą jest o niej jeszcze głośniej. Fabuła gry przenosi nas w odległą przyszłość, kiedy to Obcy zawładnęli Ziemią, a jedynym ich celem jest zniszczenie wszystkiego, począwszy od budynków, a na ludziach skończywszy. Jako gracz wcielamy się w postać Kurta, a naszym zadaniem jest uratowanie planety. Mając do dyspozycji najnowsze osiągnięcia techniki – super działko, przemierzamy ogromne połacie samobieżnych miast (takie sobie statki Obcych) i niszczymy wszystko, co znajdzie się w zasięgu naszego celownika Jak na dzisiejszy dzień, „MDK" jest pozycją podobną nieco do „Tomb Raidera". Ten sam widok na postać, podobne ruchy, inne zaś scenerie i klimat. Trójwymiarowy świat, jaki mamy w „MDK", został znakomicie wyrenderowany. Również postać odzianego w czerń snajpera wygląda bardzo ładnie. Broń, którą się posługujemy, została przymocowana do głowy, tak aby ręce bohatera pozostały wolne, umożliwiając w ten sposób wykonywanie rzeczy, niemożliwych gdzie indziej do zdziałania. Zaskakujących pomysłów jest zresztą o wiele więcej, warto więc poczekać jeszcze trochę, by przekonać się o tym z autopsji. Jeszcze jedna interesująca wiadomość, gra została spolszczona, co staje się coraz częściej priorytetem dla dystrybutorów oprogramowania. ■



Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Kwiecień (PC)**

Ecstatica 2

Psygnosis ● PC

Ponad dwa lata przyszło nam czekać na pojawienie się kontynuacji gry „Ecstatica". Gdy czytacie ten tekst, gra powinna być aktualnie na półkach sklepowych, więc spieszcie się, gdyż może być za późno. „Ecstatica 2" jest kontynuacją przygód młodego podróżnika, przemierzającego bezkresne obszary tajemniczej krainy, której obszar w stosunku do poprzedniczki powiększono ponad 10 razy!!! Wcześniej mogliśmy odwiedzić około 80 scenerii, teraz zaś czeka na nas prawie 1000. Jako że przez te dwa lata technika produkcji gier znacznie się zmieniła, w „Ecstatice 2" także zauważyć możemy wiele nowinek technicznych. Postacie złożone z charakterystycznych elips, wyglądają lepiej i jest ich o wiele więcej. Obraz przekazywany przez kilka kamer wyświetlany jest oczywiście w trybie podwyższonej rozdzielczości i wygląda rzeczywiście wspaniale. Odwiedzić możemy pełne niebezpieczeństw lochy, ogrody, miasto czy cmentarz, na którym z chęcią potraktujemy naszą nową bronią jakiegoś czepiającego się osobnika – wampira, ducha czy kogoś innego. Charakterystyczne jest to, że zarówno same postacie, jak i ich rozmieszczenie generowane są losowo, więc są niewielkie szanse na powtórzenie takiej samej rozgrywki. To cieszy, a co powiecie na to, że „Ecstatica 2" pojawi się całkowicie po polsku? Nam to się też bardzo podoba! ■



Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Kwiecień**



ze świata

- **Firma Namco postanowiła wyprodukować film p.t.: „Tekken". Będzie pełnometrażowy i w pełni renderowany. Przy produkcji pomagała także firma SquareSoft. Chodzą plotki, że wystąpią też postacie z innych gier Namco. Tekken wejdzie do japońskich kin już w wakacje.**
- **Firma Acclaim, która wydała jedną z pierwszych gier na N64, a mianowicie „Turok: The Dinosaur Hunter" postanowiła wydać tą samą pozycję na PlayStation. Posiadacze i miłośnicy N64 mogą spać spokojnie, gdyż Acclaim nie zamierza zdradzać tej, tak dobrze zapowiadającej się, konsoli i ma już w zanadrzu „Turoka 2".**
- **Słynna gra „Quake" wyjdzie w wersji na PSXa i Saturna. Konwersji podjęły się dwie firmy: Sega i GT Interactive.**

Sandwarriors

Gremlin ● PC



Jest to opowieść o wojnie, jaka rozpętała się na planecie Tawy i trwa do czasu rozpoczęcia się rozgrywki – czyli roku 6225 BC. W tym momencie na firmamencie pojawiasz się właśnie Ty i zgodnie z własnymi przekonaniami stajesz do walki. Fabuła gry dotyczy tego, jak dwie rodziny od pokoleń toczą bezsensowną bitwę o globalną dominację. Pochłonęła ona już wiele ofiar, lecz zapatrywania władców i chęć supremacji nigdy nie doprowadzą do nastania pokoju. Grę rozpoczynasz jako najniższy rangą żołnierz i zasiadasz w pojeździe latającym, by walczyć o słuszną sprawę. Z dnia na dzień, z misji na misję, Twoje doświadczenie i umiejętności wzrastają, zaczynasz awansować, otrzymujesz nowe zadania i coraz to doskonalsze statki. Areną walki są rozległe połacie planety Tawy, miasta, okolice piramid, mostów, świątyń. Cele w zasadzie typowe: wojskowe instalacje, silosy, stocznie oraz jednostki latające i jeżdżące wroga. Grafika w pełni trójwymiarowa odznacza się znakomitym przygotowaniem, pełna jest różnego typu efektów wizualnych – wybuchów, strzałów, pościgów itd. Rozgrywka dodatkowo charakteryzuje się niezbyt często spotykanym dynamizmem, co z pewnością ucieszy wszystkich miłośników strzelanek 3D. ■

Dystrybucja: **IPS/Licomp**
Premiera: **Kwiecień**

Subculture

Virgin ● PC

Oto kolejna, po „Archimedean Dynasty", gra, która w ostatnim czasie przenosi nas w morskie głębiny. Jak to zwykle bywa, uwikłany zostałeś w jakiś konflikt, a teraz ci, którzy są Twymi przełożonymi, pragną abyś prawie sam stanął przeciw najeźdźcom (lub najechanym – zależy oczywiście od punktu widzenia). Fabuła gry jest dość ciekawa – jesteś sobie takim małym stworzonkiem, które dowodzi równie małą bojową łodzią podwodną. Misje, które musisz wypełnić, nie są sztampowe – wręcz przeciwnie, bardzo urozmaicone i do tego niełatwe. Czasem musisz atakować konwoje obcych, innym razem kogoś przetransportować w bezpieczne miejsce. Gra ta powstawała przy udziale tęgich głów świata fizyki, więc możemy być pewni realistycznego zachowania się pojazdu pod wodą. Jednym z najciekawszych momentów będzie zapewne misja przez rury wodociągowe. Tam dopiero przekonasz się co naprawdę jesteś wart. ■

Dystrybucja: **IPS/Licomp**
Premiera: **Kwiecień**



City of the Lost Children

Psygnosis ● PC, PSX

Ta ciekawie zapowiadająca się przygodówka odznacza się niesamowicie ciężkim klimatem i przyprawia o gęsią skórkę. Niektórym z Was tytuł może się kojarzyć z filmem pod tym samym tytułem, dodam więc, że bardzo słusznie. Jest to powiem w pewnym stopniu komputerowa adaptacją filmowego obrazu. Fabuła jest dość przerażająca, zaś główny bohater, to dziewczynka o imieniu Miette, która przewodzi grupce dzieciaków. Pomagają one w poszukiwaniach malca, uprowadzonego przez niezwykle niebezpiecznego człowieka, Kranka. Żyjący w odosobnieniu psychol znalazł sobie dość ciekawe zajęcie. Opracował sposób wykradania snów od małych dzieci i wciąż to robi. Brrr. Grafika, adekwatnie do fabuły, jest bardzo sugestywna i odznacza się niewątpliwym charakterem. Wykonana została z ogromną dbałością o najmniejsze szczegóły, cegły w ścianach mają różną barwę, widać słoje na drewnianych listwach itp. W pewnym sensie gra przypomina „Alone in the Dark", jednak patrząc tymi kategoriami, trzeba powiedzieć, że jest to bardziej rewolucyjna pozycja. Nie znaczy to, że posiada większą grywalność, a jak jest w rzeczywistości, dowiemy się już niedługo. ■



Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Kwiecień**

ze świata

● Capcom of Japan pracuje już nad konwersją „Street Fighter III" na PSX. Gra będzie wykorzystywać rozszerzenie pamięci, które wejdzie do sprzedaży równocześnie z „Tekkenem 3". Premiera zapowiadana jest na początek przyszłego roku.
● Capcom wypuszcza „Street Fighter compilation disc" będzie on zawierał gry takie jak: „SFII", „SFII Champion Edition", „SFII Turbo Hyper-Fighting". W przygotowaniu jest też płyta mająca w sobie „Super SFII" i „Super SFII Turbo". Oba zestawy ukażą się na Saturna i PSX.
● Na najbliższych Targach E3 zapowiadana jest wersja pokazowa gry „Mortal Kombat Mythology". Będzie to RPG w której głównym bohaterem ma być Sub-Zero. Gra wyjdzie na N64.

Guts 'n' Garters

Ocean ● PC

Nieludzki Admirał Wort przeprowadza eksperymenty genetyczne w swoim laboratorium na wyspie, gdzieś daleko na oceanie. Ma tylko jeden cel: stworzyć śmiercionośną broń biologiczną. Ktoś musi mu w tym przeszkodzić. Czy wiesz, że padło znów na Ciebie. Razem ze swoim partnerem, członkiem elitarnego oddziału K-Force, macie za zadanie spenetrować wyspę, odkryć kryjówkę szaleńca i powstrzymać jego niecne zamiary. Dzięki dość zaawansowanej technice 3D, stworzonej przez firmę Magic Canvas, akcja gry przypomina czołówki innych programów — stoi na bardzo wysokim poziomie. Gracze mogą w pełni oddziaływać na środowisko, przemieszczją się przez ponad 100 lokacji, wszystkich wspaniale przygotowanych na stacjach graficznych Silicon Graphics. Gama barw obejmuje 32 tyś. kolorów i 256 poziomów głębi, dających możliwość poruszania się po świecie 3D. Gierka łączy w sobie cechy przygodówki i prawdziwej strzelaniny. Ponadto mamy wiele intrygujących zagadek do rozwiązania, możemy zdobywać nowe bronie i inne pożyteczne gadżety. Na specjalną uwagę zasługują wspomiane wyżej renderowane lokacje, które żyją swoim własnym życiem — przechadzają się ludzie, przejeżdżają pojazdy, dmie witr. ■



Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Kwiecień/Maj**

XS

SCi ● PC

Tak się niefortunnie złożyło, że jesteś ostatnim ocalałym Gladiatorem. Będziesz musiał stanąć twarzą w twarz z ponad sześćdziesięcioma, całkiem inteligentnymi przeciwnikami, mającymi swoje charakterystyczne style walki, bronie i taktyki. Na szczególną uwagę zasługuje sztuczna inteligencja, która pozwala na zabawę, świetnie znaną wszystkim grającym przez sieć, zwaną Deathmatch. ■



Dystrybucja: **Optimus-Bis**
Premiera: **Już jest**

Manx TT

Sega ■ SAT, PC



Lada dzień pojawią się, dobrze znane z automatów wrzutowych, wyścigi motocyklowe „Manx TT". Zamiarem autorów (notabene tych samych co zrobili „Segę Rally"), było jak najwierniejsze przekonwertowanie tej gry na naszą małą konsolę. Dlatego zdecydowano się m.in. na opcje gry dla dwóch graczy na podzielonym ekranie, zaś rozgrywka umilana jest przez znakomite sekwencje wideo. W grze będziemy mogli szaleć na dwóch podstawowych torach, dostępnych dla początkujących, a jak ktoś wyjdzie z tej batalii zwycięsko, to dostanie szansę sprawdzenia się na kolejnych trasach. „Manx TT" oferuje, oprócz kilku standardowych opcji, całkiem nowe, włączając w to np. trening. Dosiadając jednego z 6 motocykli, możemy być pewni szalonej jazdy i gwałtownego przypływu adrenaliny. Podobnie jak w przypadku ukończenia podstawowych torów mieliśmy szanse otrzymać nowe, tak tutaj także będziemy mieli ukryte nowe maszyny. Oprócz standardowego pada, gra będzie współdziałała z innymi peryferiami, takimi jak kierownica. ■



Dystrybucja: [redacted]
Premiera: [redacted]

Space Jam

Acclaim ■ PC

Ten tytuł mówi właściwie wszystko – wielki hit ostatnich tygodni, wspaniałe połączenie filmu fabularnego i kreskówki, w którym gwiazdor koszykówki, Michael Jordan, i jego sympatyczni przyjaciele, starają się ocalić świat przed najazdem obcych przybyszy. Gra, którą już można dostać, jest po części koszykówka i zręcznościówką. Aby przystąpić do rozgrywania meczu, musimy wykonać jakąś czynność – choćby pozbierać przedmioty porozrzucane po całym domu. Jeżeli uda nam się to i w dodatku zmieścimy się w limicie czasowym, będziemy mogli wybiec na boisko. Gra nie szokuje efektami graficznymi i muzyką jednak dla wszystkich miłośników filmu może być wartościową pozycją. Dzieciaków przed ekrany na pewno przyciągną znane kreskówki – królik Bugs, diabeł Tasmański, struś Pędziwiatr i wiele innych, a dodatkową atrakcja będzie możliwość wzięcia wszystkich spraw w swoje ręce i zadecydowania o losach galaktyki. ■

Dystrybucja: [redacted]
Premiera: Już [redacted]





LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

1. FIFA'97
2. RED ALERT
3. NBA'97
4. F'22 LIGHTNING
5. DIABLO
6. LEW LEON
7. WARCRAFT II
8. TOMB RIDER
9. SCREAMER II
10. LORDS OF THE REALM
11. TUNEL
12. DESTRUCTION DERBY II
13. WING COMMANDER III
14. DISC WORLD V
15. NHL
16. SUPER EF 200
17. LONGBOW
18. PRIVATEER
19. SEKRETY KRÓLA
20. C&C
21. DARKENING
22. WERSAL 1685
23. MEGA PACK 6
24. KRAZY IWAN
25. POLANIE
26. SETTLERS II
27. SMURFY

w toku

W tym miesiącu w rubryce „W Toku", [illegible] kontynuacje uznanych przebojów: „Close Combat 2", „Final Fantasy VII", „Flight Unlimited 2", „Quest for Glory 5", „Myst 2" i coś dla posiadaczy konsoli PlayStation „Tobal 2".

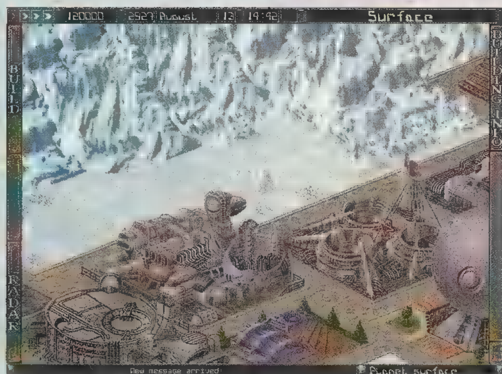
Platforma: **PC**
Wydawca: **GT**
Producent: **Digital Reality**
Premiera: **Maj/Czerwiec**

Imperium Galactica

Mało Ci „Master of Orion", „Deadlocka" i innych kosmicznych strategii? Nie martw się, już niedługo będziesz miał się czym bawić.



Ziemia. Trzecie tysiąclecie. Po wielu latach konfliktów i wojen, ludzkość znalazła wreszcie wymarzony spokój. Niewiarygodnie rozwinęła się nauka i technologia, ciekawe odkrycia doprowadziły do poprawy życia wielu milionów mieszkańców Niebieskiej Planety. Niestety, zanim ktoś się zorientował, wystąpił kolejny problem – przeludnienie. Zasoby Ziemi kurczyły się w zastraszającym tempie. Potrzeba było nowych przestrzeni życiowych. Dlatego najtęższe głowy świata zabrały się za konstruowanie napędu kosmicznego, który umożliwiałby podróże na niewyobrażalne wręcz odległości. W roku 3226 wielkie Imperium Ludzkości chyliło się ku upadkowi, nie było nikogo, kto by zacisnął pięść i scalił narody na nowo. Dodatkowo z przybyciem Obcych zapomniano, co znaczy słowo „pokój". Imperium było w poważnych tarapatach." Kreowana jest właśnie nowa generacja gier strategicznych, bazująca na starych sprawdzonych produktach. „Imperium Galactica" jest ciekawym połączeniem „Command & Conquera" i „Cywilizacji" co oznacza, że oprócz tradycyjnego przesuwania jednostek i kreowania nowych budowli będziemy mieli całą masę ważnych opcji, z dyplomacją na czele. Rozgrywkę rozpoczynamy jako młody oficer regimentu, którego zadaniem jest zaprowadzenie spokoju w danym obszarze galaktyki. Trafne decyzje i zdobywanie punktów wiąże się nierozerwalnie z awansem w hierarchii, co równoznaczne jest z otrzymywaniem nowych zadań, kierowaniem większą liczbą ludzi itd. Gra dzieli się na dwie zasadnicze części. Jedną jest podróż przez kosmos i toczenie walk z Obcymi, drugą – umiejętne przygotowanie inwazji na dany obszar. W sumie mamy możliwość odwiedzenia ponad 100 różnego typu planet, na których stawiać będziemy kompleksy militarno-przemysłowe, w liczbie ponad 200. W nich przyjdzie nam wynajdywać oraz budować setki statków i pojazdów kosmicznych, satelitów badawczych, sprzętu i jednostek bojowych. Na naszej drodze do podboju wszechświata stać będzie siedem ras kosmitów, często bardzo zaawansowanych w rozwoju. Jak ich potraktujemy, zależy tylko od nas. Jeżeli czujemy się na siłach, najlepiej jest uderzyć w nich pełną mocą naszych kosmolotów, jeżeli widzimy przewagę nieprzyjaciela, trafniejszym wyborem okaże się dyplomacja, a nawet przekupstwo.



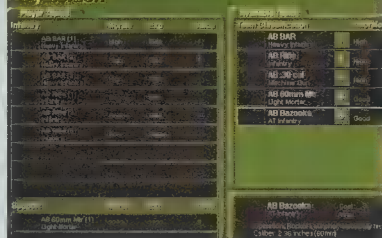
Kosmos nie jest zbyt przyjaznym środowiskiem, dlatego jednym z głównych zadań będzie badanie i eksploracja nieznanych obszarów. Od czego w końcu mamy satelity badawcze i szpiegowskie, które odkryją dla nas największe tajemnice: klimat, ukształtowanie terenu, populację, rasy, zaawansowanie technologiczne, ważnie strategicznie obszary itd. ***Eldgar***

Gra dzieli się na dwie zasadnicze części. Jedną jest podróż przez kosmos i toczenie walk z Obcymi, drugą umiejętne przygotowanie inwazji na dany obszar.



Platforma: **PC**
Wydawca: **Microsoft**
Producent: **Atomic Games**
Premiera: **Lato**

Close Combat 2





Nadchodzi druga część świetnej strategii wojennej.

„Close Combat" jest grą zupełnie różną od innych tego typu pozycji, oferuje bardzo realistyczną rozgrywkę w czasie rzeczywistym, mnóstwo opcji i solidne wykonanie. Niebawem wszystko to zostanie odświeżone i znów ma szansę stać się jedną z najlepszych gier wojennych wszechczasów. Tak na marginesie, to w Stanach Zjednoczonych jedno z największych pism branżowych przyznało palmę pierwszeństwa właśnie „Close Combatowi". Aby już nie przedłużać, przejdzimy szybko do konkretów. Sequel wygląda nieco inaczej, grafika jakby bardziej wyrazista, teatr działań zajmuje więcej miejsca na ekranie, wzrosła też liczba kolorów do 65 tysięcy. Zmienił się także wygląd budowli, przy czym dodano kilka zupełnie nowych. Kierowanie oddziałami zostało znacznie uproszczone, dzięki zastosowaniu kilku nowych okien funkcyjnych i ekranów wydawania rozkazów. Nie będzie problemem skierowanie do walki kilkunastu jednostek — czołgów, piechoty bądź artylerii, a dzięki nowym technicznym rozwiązaniom, skomplikowana obsługa przeszła do lamusa. Autorzy zdecydowali się także na inne kroki. Jak pamiętamy, pierwsza część „Close Combat" dotyczyła działań w Normandii, teraz zaś będziemy mogli przystąpić do innej słynnej historycznej operacji, Market Garden. Z pozoru nasze zadanie wydaje się proste — musimy ocalić pięć kluczowych mostów i przeprawić się przez Ren. Grając po stronie Aliantów przejmiemy kontrolę nad wojskami amerykańskimi, brytyjskimi i polskim. Jeżeli komuś przyjdzie ochota na włożenie czapki z charakterystyczną „wroną" na otoku, to nic nie będzie mu stało na przeszkodzie. Z założnia „Close Combat 2" miał przenieść nas na nieco inne terytoria — Północna Afryka, Stalingrad, wyspy Pacyfiku i kilka innych, jednak jak wyjaśnia Keith Zabalaoui, szef Atomic Games, jego ekipa zdecydowała się na Market Garden z bardzo prostych powodów. Otóż akurat w tym przypadku zadecydowały kwestie ukształtowania terenu — malownicze i niejednolite połacie oraz fakt, że była to jedna z ważniejszych operacji II Wojny Światowej.

Eldgar





Grafika jakby bardziej wyrazista, teatr działań zajmuje więcej miejsca na ekranie, zwiększyła się też liczba kolorów do 65 tysięcy!

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **Looking Glass**
Premiera: **Kwiecień/Maj**

Flight Unlimited 2

Jedna z najładniejszych symulacji powietrznych niedługo doczeka się kontunuacji.

Trwają prace nad „Flight Unlimited II" – jest to nadal robocza nazwa, więc nie dziwcie się, gdy któregoś pięknego dnia ukaże się pod innym tytułem. To, co oferuje nam nowa pozycja, jest doprawdy niezwykłe. Patrząc na ogrom stworzonego obszaru trudno się nie zastanawiać, na ilu kompaktach zostanie wydana. Wcielając się w postać całkiem niezłego pilota, możemy unosić się w przestworzach nad zatoka San Francisco, jednym z najbardziej ulubionych i malowniczych obszarów pilotażu na świecie. Startując z jednego z ponad 45 dostępnych lotnisk, będziemy podziwiać nieprawdopodobnie realistyczne scenerie, zajrzymy przez okna do budynków, poszybujemy nad zielonymi polami i czarnymi drogami. W powietrzu wszystko może się zdarzyć, nawet z nieoczekiwaną zmianą pogody włącznie. Do naszej dyspozycji mamy 6 ciekawej konstrukcji i różnego typu małych zwrotnych samolotów: jednosilnikową Cessnę 172, Piper Arrow, wielosilnikowego Barona, pełnego gracji Groba, mogącego lądować na wodzie De Havilland Beavera i słynnego Mustanga P-51D. Do odkrycia przeznaczono ponad 8 mil kwadratowych terenu, który stworzony został na podstawie zdjęć satelitarnych. Wszystko widać jak na dłoni – rzeki, góry, jeziora, aż dech zapiera w piersi. Wszystkie budowle są wykonane w trzech wymiarach i naprawdę prezentują się okazale. Firma Looking Glass nie bez kozery wybrała właśnie okolice San Francisco. Tam właśnie mieści się siedziba firmy, więc wszyscy pragnęli chyba popatrzeć sobie z góry na własne domy. Dzięki zastosowaniu po raz pierwszy systemu nawigacyjnego VFR – Visual Flight Rules, będziemy mogli zaobserwować pracę prawdziwych przyrządów pokładowych, z zachowaniem wszelkich realiów. Jak widać szykuje się nam niezła gierka, która prawdopodobnie zostawi w tyle wszystkie inne symulacje. A może się mylę? No cóż poczekajmy jeszcze trochę, odpowiedź zbliża się wielkimi krokami.

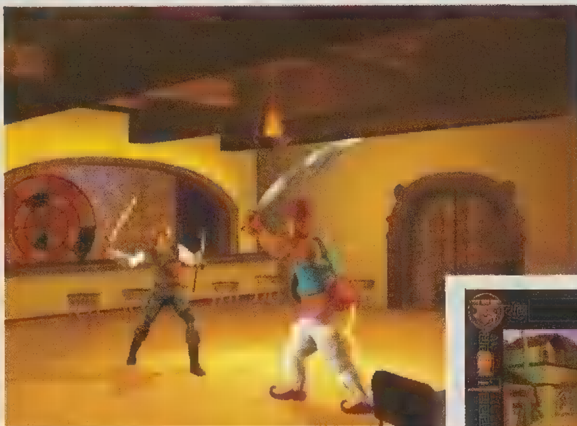
Eldgar

Szykuje się nam niezła gierka, która prawdopodobnie zostawi w tyle wszystkie inne symulacje.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Sierra**
Producent: **Sierra**
Premiera: **Lato**

Quest for Glory 5

Świat baśni i legend, tajemnicze miejsca, magia i zaklęcia, egzoty-[redacted] postacie [redacted] naturalnie [redacted]hater, czyli, [redacted] mówiąc, sagi „Hero's Quest", znanej również ja-[redacted] „Quest for Glory", ciąg dalszy.





QfG jest jedną z najbardziej udanych serii Sierry. Ciekawe połączenie RPG z klasyczną przygodówką, z jakich firma jest znana, doprowadziło do powstania niezwykle interesującej „receptury" na grę, która pomimo swojego wieku i „piątki" w tytule, wydaje się być tak samo atrakcyjna, jak na początku.

Tak więc i tym razem będą trzy postacie do wyboru: wojownik, czarodziej oraz złodziej (chociaż bardzo prawdopodobne, że do tej „plejady gwiazd" zostanie też dodany paladyn) — niezorientowanym wyjaśniam, że każda postać posiada charakterystyczne dla jej „zawodu" umiejętności i każdą gra się zupełnie inaczej, często też rozwiązując zagadki przygotowane przez autorów wyłącznie dla niej. Nowością, w stosunku do poprzednich części, ma tu być możliwość wyboru płci Bohatera, a także znaczne rozszerzenie zestawu dostępnych umiejętności i możliwości ich rozwijania. Będzie więc można nauczyć się, przykładowo, pływać czy też okradać przechodniów (pickpocketing), a następnie te, a także wszystkie pozostałe umiejętności ćwiczyć w specjalnie do tego celu przeznaczonych miejscach, których spora ilość ma być porozrzucana po świecie gry. Przed postaciami stanie też możliwość rozwijania ich kariery: złodziej na przykład będzie mógł się stać szefem cechu złodziejskiego i urządzać napady na banki.

W „Dragon Fire" zupełnie inaczej niż do tej pory będzie natomiast wyglądała walka, gdyż będzie się ona toczyła w 3D, tzn. gracz będzie miał pełną swobodę manewrowania wokół przeciwnika i dodatkowo, wiele nowych ciosów do wykorzystania. Poza tym będzie mógł używać szerokiej gamy magicznych przedmiotów i zaklętych (bądź nie) broni (naturalnie zdobytych z wielkim trudem).





Jednym z mocnych atutów serii „QfG" jest również różnorodność występujących w niej światów — każda część rozgrywa się w krainie całkowicie odmiennej zarówno od poprzednich, jak i następnych. Były więc już krainy jakby żywcem wyjęte z folkloru europejskiego, były też bliższe raczej kulturze arabskiej. W części piątej gra będzie toczyć się w Silmarii, krainie mitologii greckiej.

Po przybyciu do niej, Bohater dowiaduje się, że stary Patrycjusz umarł i jego korona czeka na tego, kto zwycięży w Igrzyskach Olimpijskich. Obok takiego wyzwania Bohater naturalnie nie może przejść obojętnie i już wkrótce zostaje wciągnięty w wielką przygodę (lub kłopoty, jak kto woli): zawodowi mordercy, podziemne miasto, skarby Posejdona, piekło i strzegący wejścia do niego Cerber, duchy potężnych czarodziei i wreszcie przepowiednia, mówiąca o ukazaniu się smoka, mającym wskazywać na bliski koniec świata. Bohatera czekają też spotkania ze starymi przyjaciółmi: będzie Fenrus i Erasmus, Rakeesh, Katrina i z pewnością wielu innych. Na koniec warto tu wspomnieć o przewidywanej opcji multiplayer, która umożliwi do trzech graczom naraz przeniesienie się do Silmarii i, po wcieleniu się w jedną z dostępnych postaci (Bohater, Gladiator, Elsa bądź Magnum Opus), stanięcie do rywalizacji o koronę z lub przeciwko „współgraczom". ***Patrycja***

Nowością ma tu być możliwość wyboru płci Bohatera, a także znaczne rozszerzenie zestawu dostępnych umiejętności i możliwości ich rozwijania.



Ninja

Platforma: **PC, PSX, SAT**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Core**
Premiera: **Gwiazdka**

Eidos i [redacted] atakują ponownie, tym [redacted] nową produkcją [redacted] Saturna, zatytułowaną „Ninja".

Podążając za ogromnym sukcesem, jaki przyniósł „Tomb Raider", programiści z Core zdecydowali się zaskoczyć nas czymś nowym. Wytężyli wszystkie siły i stworzyli grę o dość ciekawej oraz obiecującej fabule.

„Ninja" w zasadzie jest grą bardzo podobną do „Tomb Raidera", jednak nie można o niej mówić w kategoriach sequela. Głównym założeniem tej pozycji jest akcja, nie zaś przeszukiwanie wielopoziomowych jaskiń. Na ile będzie to prawda, przekonamy się za jakiś czas, jednak sądząc po zapowiedziach autorów w stylu – „na prawie każdym ekranie nowi wrogowie" zapowiada się dość ciekawie. Misji do wypełnienia będzie kilkanaście, jedne będą się rozgrywały w pomieszczeniach, inne zaś na „powietrzu". Będą też takie, które połączą w sobie te dwa elementy. Gra zawierać będzie dynamiczną kamerę, podążającą za akcją, tak więc nie ma mowy o jakimkolwiek jej kontrolowaniu. Jedno, czego od nas żądają, to mieć wolne ręce i atakować nieprzyjaciół ile sił w rękach i nogach. Program powstaje najpierw na Segę Saturn, zaś po jakimś czasie ma się też pojawić na PlayStation. Podobno engine Saturna pozwala na lepszą obróbkę obrazu, więc łatwiej stworzyć najpierw wersję na Segę. Wszelkie aspekty tych prac będzie z pewnością widać podczas scen wodnych, kiedy to płynąc będzimy mogli zauważyć, jak wrogowie wyskakują za nami i udają się w pogoń, przy czym wszystko wygląda naprawdę rewelacyjnie. Efekty lightsourcingu zostały także użyte podczas bitwy, szczególnie przy zadawaniu ciosów (zarówno przez Twojego bohatera, jak i przeciwników).

Eldgar



„Ninja" w zasadzie jest grą bardzo podobną do „Tomb Raidera", jednak nie można o niej mówić w kategoriach sequela.

Platforma: **PC, PSX, SAT**
Wydawca: **Brodrbund**
Producent: **Broderbund**
Premiera: **Lato**

Riven

Już [redacted] firma Cyan planuje wy-[redacted] „Riven", kontynuację „Mysta", jednej z najpopularniejszych przygodówek wszechczasów.

Oryginalny „Myst" ukazał się we wrześniu 1993 roku i z miejsca odniósł niebywały sukces, przynosząc swoim twórcom w sumie 125 milionów dolarów. Mimo swojego wieku, należy do wciąż chętnie kupowanych gier. Do dnia dzisiejszego sprzedano go ponad 3 miliony egzemplarzy, nie licząc setek tysięcy kubeczków, koszulek i czego tam jeszcze, z nadrukowanym napisem „Myst", zapoczątkowano zjawisko zwane grami mystopodobnymi, zostały napisane dwie książki z akcją osadzoną w świecie „Mysta", przebąkuje się nawet o nakręceniu opartego na nim filmu.

Nie dziwi więc chyba nikogo fakt, że panowie Robyn i Rand Miller, główni „ojcowie" programu, zdecydowali się na kontynuowanie tak dochodowego produktu. Według słów Randa, „Riven" ma być jednak czymś więcej, niż zwyczajnym sequelem. Ma on nadzieję, że teraz, dysponując znacznie większymi środkami, możliwościami i doświadczeniami z pracy nad „Mystem", po przeanalizowaniu wielu listów od graczy, ponownie uda im się stworzyć grę, ustanawiającą całkiem nowe standardy wśród gier komputerowych.

O fabule „Riven" jak na razie niewiele jest wiadomo. Pewne jest, że rozpocznie się dokładnie w tym samym miejscu, w którym zakończył się „Myst": w pokoju w D'ni (Dunny). Tam też Atrus zapozna gracza z jego misją: uwolnić Catherinę uwięzioną w świecie Riven. W grze będzie również „występował" ojciec Artusa, Ghen, a cała akcja rozgrywać się będzie na pięciu, zupełnie nowych w stosunku do oryginału, wyspach.

Autorzy obiecują, że „Riven" będzie miał znacznie więcej i większych animacji, grafika będzie jeszcze bardziej dopracowana niż w „Myst", a łamigłówki bardziej skomplikowane.

O tym jednak, czy „Riven" odniesie sukces równy swemu poprzednikowi, przekonamy się już za parę miesięcy.

Patrycja

O fabule „Riven" jak na razie niewiele jest wiadomo. Pewne jest, że rozpocznie się dokładnie w tym samym miejscu, w którym zakończył się „Myst": w pokoju w D'ni.

Platforma: **PSX**
Wydawca: **Sony**
Producent: **SquareSoft**
Premiera: **Gwiazdka**

Tobal 2

Podążając [redacted] ich nowatorskiej naparzanki, „Tobal No.1", kolesie [redacted] SquareSoft postanowili wydać sequel.

Z jakichś powodów zlikwidowali skrót No. z tytułu. Bardzo możliwe, że to się wyjaśni w historii całej gry. Poprzednia część szokowała ultra-płynną sześćdziesięcioklatkową animacją i grafiką w wysokiej rozdzielczości.

Inną innowacją było poruszanie się w pełnym trójwymiarze, czyli lewo, prawo i w głąb ekranu. Druga część będzie zawierała to samo, plus nowe możliwości. Od razu można zauważyć, że zawodnicy mogą wypuszczać fireballe. Te nowe ciosy doskonale wykorzystują efekty świetlne, jakie może generować PSX, a także dodadzą grze trochę pikanterii. Oczywiście, zmieniła się liczba zawodników przystępujących do turnieju. Doszła możliwość grania zwierzakami, takimi jak smok, wilk czy dinozaur. Powraca także Quest Mode, który został mocno usprawniony. Przede wszystkim będzie można chodzić po schodach, wychodzić z lochów i wchodzić do innych zabudowań. Dodano trochę więcej tekstur, więc tła wyglądają teraz bardziej kozacko, a co najważniejsze, postacie są tak kanciaste, jak w poprzedniej części. Moim zdaniem „Tobal 2" będzie dla „Tobala No.1" tym, czym dla „Tekkena" był „Tekken 2". ***Zdenek***

Moim zdaniem „Tobal 2" będzie dla „Tobala No.1" tym, czym dla „Tekkena" był „Tekken 2".

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **SquareSoft**
Premiera: **Czerwiec**

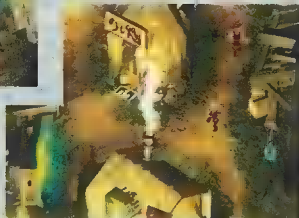
Final Fantasy 7

Programiści od wielu lat próbują stworzyć prawdziwą, komputerową grę RPG, z lepszym lub gorszym skutkiem. Teraz pojawia się nowa propozycja dla fanów Cyberpunka i Shadowruna, dająca im możliwość znalezienia się w świecie przyszłości. Squaresoft przygotowuje produkt, który według zapowiedzi może się stać kultowym. Wszyscy z niecierpliwością czekamy na europejską wersję „Final Fantasy VII".

Dotychczas najbardziej rozbudowany świat oferowała Bethesda, ze swoim „Daggerfallem". Jednak „FF7" ma zawierać jeszcze rozleglejsze krainy oraz niewiarygodne wręcz ilości NPC (non player characters). Gra zajmuje dwa krążki (jest to powód, dla którego nie ukaże się na Nintendo64). Wyobraźcie sobie 1200 MB danych, których tylko niewielką część zajmują filmy animowane. W tym świecie naprawdę będziesz mógł się zgubić i zginąć, nigdy nie powracając na właściwą ścieżkę. Cała grafika, ponieważ zrobiona jest przez skośnookich, zalatuje trochę mangą. Co do samej rozgrywki, to walka podzielona jest na tury, co ma swoje wady i zalety. Taki system sprawdził się na przykład w „Betrayal At Krondor". Pozwala na taktyczne zaplanowanie walki, bez żadnego pośpiechu. Co do samej fabuły to jest ona bardzo interesująca. Przedstawia cyberpunkowy świat, którym rządzą wielkie korporacje. Jedna z nich, Shinra, odkryła tajemniczą energię Makoh. Wykorzystuje ona ów wynalazek i zalewa rynek swoim towarem. Jak się okazuje, nie każdemu się to podoba. Szczególnie jednemu byłemu żołnierzowi należącemu do organizacji Avalanche. I to właśnie on ma zlikwidować generator produkujący Makoh. A potem to już standardowa akcja. „Final Fantasy VII" ma być najdoskonalszym produktem Squaresoftu. Jestem skłonny w to uwierzyć, ponieważ blisko połowa posiadaczy PlayStation w Japonii posiada tę niesamowitą grę. Jej budżet ustanowił nowy rekord: sięgnął powyżej dziewięciu milionów dolarów i o dziwo, większość poszła na honoraria dla artystów, pracujących nad grafiką. To się chwali. Wygląda na to, że „FF7" może przyćmić blask długo oczekiwanego „Lands of Lore 2". Moim zdaniem ustanowi nowy standard, z którego będą zrzynali inni. Europejska premiera na PC i PSX już wkrótce. Na pewno jest na co czekać.

Kuba





„Final Fantasy VII" ma być najdoskonalszym produktem Squaresoftu. Jestem skłonny w to uwierzyć, ponieważ blisko połowa posiadaczy PlayStation w Japonii posiada tę niesamowitą grę.

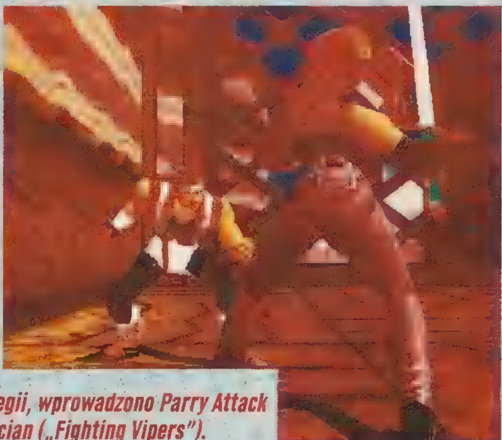
Platforma: **PSX**
Wydawca: **Takara**
Producent: **Takara**
Premiera: **Gwiazdka**

Toshinden 3

Rok 1997 jest na pewno rokiem liczby „trzy". Mamy „Street Fighter III", „Tekken 3", a teraz na Playstation wychodzi „Battle Arena Toshinden". To, co się rzuca od razu w oczy, to fakt, że jest dwa razy więcej zawodników. Wszyscy podstawowi mają teraz swojego sobowtóra, który jest pod jakimś tam względem lepszy („Tekken 2").

W sumie jest około 30 postaci, plus dwie ukryte, ale tymi będą mogli grać tylko mistrzowie. Firma Takara poszła za ciosem i rozszerzyła wachlarz dostępnych combosów. Jeżeli będziesz potrafił je wykonywać i dodatkowo korzystać z ciosów specjalnych, to będziesz mógł uwięzić oponenta pod ścianą (no właśnie, żadnych wypadnięć za ring) po to, by mu zmarnować masę energii. Najnowszym ciosem specjalnym jest Soul Bomb. Jak sama nazwa wskazuje, jest to swego rodzaju bomba, która uszkodzi Twego przeciwnika, gdy znajdzie się on w zasięgu. Aby dodać do gry trochę strategii, wprowadzono Parry Attack i możliwość odbijania się od ścian („Fighting Vipers"). Będzie opcją, dzięki której będzie można wybrać, czy chcemy animację trzydziesto- czy sześćdziesięcioklatkową. 60 klatek na sekundę stworzy akcję szybszą i płynniejszą, ale pozbawi nas tekstur. Grafika jest niezła, ale tylko wtedy, gdy są tekstury. Postacie są troszeczkę kanciaste, ale za to tła są trójwymiarowe. Z tyloma zawodnikami i bajerami „BAT 3" będzie miała swoich fanów. Data wydania to październik w Stanach.

Zdenek



Aby dodać do gry trochę strategii, wprowadzono Parry Attack i możliwość odbijania się od ścian („Fighting Vipers").



Platforma: **PSX**
Wydawca: **Sony**
Producent: **Namco**
Premiera: **Gwiazdka**

Time Crisis

Utarło się, że firma Namco [redacted] wypuszcza „kich" na PSX-a. Miejmy nadzieję, że tym [redacted] będzie podobnie.

Obecnie przygotowywana jest gra „Time Crisis" mająca być odpowiedzią PlayStation na „Virtua Copa" z Saturna. Dobra, dobra, wiem że to dwie różne gry, mówię o idei, a właściwie jej braku, co jest ich cechą wspólną. Celujesz i strzelasz. Albo Ty ich, albo oni Ciebie. Proste jak... dopowiedz sobie sam. Gierka znana jest z automatów, [redacted] w wersji konsolowej opcjonalnie będzie wykorzystywać pistolet. Tu nie trzeba wiele myśleć, liczą się refleks i pewne oko.

Co do fabuły, to owszem jakaś przecież musi być, chociażby do uzasadnienia takiego, a nie innego, tytułu. Tym razem jesteś specjalnym agentem, Richardem Millerem, wynajętym do uratowania porwanej córki prezydenta. Jeśli tego nie zrobisz, to sam rozumiesz... Czas kryzysu, rebelka, różne męty i ciemne typy zawładną ulicami. Jednym słowem, chaos i przemoc. Ale przecież nie na darmo szkoliłeś się w używaniu różnego rodzaju broni palnej. Dobądź spluwy, zaciśnij zęby i ruszaj uwolnić Rachel – bo tak ma na imię córka prezydenta. Staruszek już włosy z głowy rwie, w powietrzu wisi potężny kryzys, a Ty? Lej na to i do dzieła!

Już za chwileczkę, już za momencik, [redacted] może trochę dłużej, gierka „Time Crisis" trafi do sprzedaży, a wtedy... na pewno będziesz miał odciski od ciągłego naciskania spustu. To pewne, jak amen w pacierzu.

[redacted]





Gierka znana jest z automatów, a w wersji konsolowej opcjonalnie będzie wykorzystywać pistolet. Tu nie trzeba wiele myśleć, liczą się refleks i pewne oko.

SATURN • PLAYSTATION • NINTENDO 64

wielka Konfrontacja

[redacted] rynku egzystuje prawdopodobnie kilkanaście typów konsol [redacted] gier wideo. Ale dla niko-[redacted] przy zdrowych zmysłach nie ulega wątpliwości, że dziś tak naprawdę liczą się tylko trzy z nich: Sony PlayStation, Sega Saturn i Nintendo 64. [redacted] z tych konsol [redacted] liczne rzesze, zarówno zagorzałych zwolenników, jak i zapiekłych wrogów. A która z nich tak naprawdę jest najlepsza? Kto [redacted] wie? Jednak wbrew pozorom, rozważania [redacted] ten temat nie są równoprawne z rozważaniami [redacted] temat wyższości Świąt Bożego Narodzenia nad Świętami Wielkiejnocy (Wielkanoc rulez!).

Jakość poszczególnych konsol, a także ich przewidywalne perspektywy rozwojowe są dla wielkiego grona naszych Czytelników, myślących o zakupie konsoli, sprawami nad wyraz istotnymi. To przecież często kwestia sensownego wydania ich, często z trudem zaoszczędzonych, pieniędzy. Żeby nie być posądzonym [redacted] stronniczość, będę omawiać te konsole w porządku chronologicznym, a więc według kolejności, w jakiej trafiały na rynek.

Historia

By pełniej móc zrozumieć dzisiejszą sytuację każdej z trzech konsol, warto na wstępie przypomnieć w skrócie historie ich powstawania.

[redacted]

Jeszcze dwa lata temu Sega wydawała się pewnym faworytem nowej generacji gier wideo. Przypomnijmy, był to okres kiedy ostatecznie upadł rynek 3DO, Atari Jaguar zaczął budzić coraz większe rozczarowanie, Nintendo 64 było już zapowiadane, ale jego premiera wciąż odkładana, systemy takie jak CD-i czy Amiga CD32 zupełnie się nie sprawdziły, [redacted] jedyny poważny konkurent, Sony PlayStation, nie miał absolutnie żadnego doświadczenia na rynku gier. Gdyby więc ktoś poważnie miał wtedy obstawiać dzisiejszego lidera, to z pewnością byłaby nim Sega Saturn. Jej japońska premiera odbyła się 24 listopada 1994 i przez 11 dni Sega Saturn była niepodzielną panią rynku.

Sony PlayStation

Pełnia chwały Sega Saturn trwała tylko 11 dni, bo 3 grudnia 1994 na rynek japoński trafiła konsola Sony PlayStation. Ale zacznijmy od początku. Przygoda Sony z rynkiem gier zaczęła się dosyć przypadkowo. W 1988 roku Sony podpisała z firmą Nintendo porozumienie, w sprawie produkcji czytników CD-ROM do konsoli SNES, która miała trafić do sprzedaży w ciągu 1.5 roku. Miały to być czytniki krążków o specjalnym formacie, nazwanym Super Disc, [redacted] Sony zależało na uzyskaniu wyłączności na ten format przy konsoli, która miała szansę powtórzyć sukces 8-bitowego NES. Ale po cichu Sony szykowała również własny produkt, również korzystający z czytników Super Disc i oparty na architekturze SNES, który miał się zwać PlayStation. Najprawdopodobniej właśnie to najbardziej ubodło ambicje Nintendo. Gdy pierwszego dnia letniej wystawy w Chicago (CES) Sony podała do publicznej wiadomości swą umowę z Nintendo, nastąpiła rzecz niesłychana – następnego dnia Nintendo ogłosiło, że właśnie zmieniło zdanie i wyłączność na produkcję czytnika CD-ROM do SNES będzie miał Philips, będący największym konkurentem Sony w tej dziedzinie! To była prawdziwa klęska Sony, ale jej szefowie nie do końca w nią wierzyli i nakazali kontynuować prace nad PlayStation, ciągle licząc, że uda im się jakoś porozumieć z Nintendo.



Marek Suchocki

red. nacz. „Gry Komputerowe"

Mam [redacted] szczęście, [redacted] mogę [redacted] woli giercować na każdej z omawianych [redacted] Jestem trochę konserwartywny [redacted] poglądach, więc pozostaję wierny pierwszej [redacted] 32-bitowych super konsol, którą ujrzałem, [redacted] więc PlayStion. [redacted] „Toshinden", rozwalił [redacted] „Tekken", zachwycił „Ridge Racer". I [redacted] mi się „Virtua Vippers" [redacted] Saturna, [redacted] szybciej [redacted] „Virtua Cop", to jednak pierwsze [redacted] pomniane [redacted] (jak pierwsza miłość) [redacted] najsilniejsze. [redacted] mile zaskoczyła [redacted] Nin-[redacted] nie pograłem na niej osobiście, uważałem, [redacted] będzie [redacted] niewypał. [redacted] prostu, [redacted] brak CD-ROM-u, pozbawiający gracza [redacted] się wspaniałymi [redacted] rami, jak [redacted] przypadku PSX-a czy [redacted] (intro „Pandemonium" poraża, [redacted] „Soul Edge", [redacted] prawdziwe mistrzostwo świata), jest [redacted] wyba-[redacted] krążku [redacted] je-[redacted] świetną muzyczkę, [redacted] dodatkowo podbija atrakcyjność gier. [redacted] nierówna praktyce. Moje początkowo [redacted] nastawienie [redacted] N64, prysnęło już po [redacted] pierwszych [redacted] grania. Fakt, [redacted] brakuje porywających renderowanych wstawek, [redacted] muzyczka nie [redacted] CD, ale [redacted] trakcie [redacted] wcale [redacted] nie brakuje. [redacted] płynna [redacted] cja, wciągająca akcja, [redacted] rekompensują. Super rewelacyjny jest „Mario 64", [redacted] zrealizowany [redacted] Empire", wciągające [redacted] próby [redacted] „Pilot Wings". [redacted] się ta [redacted] i prorokuję [redacted] wielką popularność, gdyż [redacted] bezpośrednie przedłużenie [redacted] 16-bitowej, [redacted] familijnej. [redacted] ile nie [redacted] dobrych tytułów [redacted] N64, [redacted] zdobędzie [redacted] wiernych [redacted] W mojej ocenie, [redacted] względu [redacted] konsol, PlayStation wybierze [redacted] inna [redacted] wolę PSX-a, [redacted] dostrzegam niewątpliwe zalety N64. [redacted] wróżę przy-[redacted] dlatego, [redacted] jest platformą gorszą (bo [redacted] jest). [redacted] mogą zadecydować zupełnie inne czynniki, [redacted] jak było [redacted] Jagua-

Jednak nie udało się i chociaż wyprodukowano kilkaset próbnych egzemplarzy 16-bitowej PlayStation, to nigdy nie trafiła ona na rynek. Ale pozostały rozbudzone apetyty elektronicznego giganta i dlatego powstała 32-bitowa konsola o kryptonimie PlayStation X (stąd skrót PSX). Sony zdawała sobie jednak sprawę, że do sukcesu nowej konsoli niezbędna będzie duża ilość dobrych gier, a w tej dziedzinie nie miała najlepszych doświadczeń. Dlatego zadbała o umowę z renomowaną firmą Namco i zakupiła grupę Psygnosis. Dzięki takiemu postępowaniu, w chwili premiery PlayStation, dostępnych było już na nią kilka gier, a następne zaczęły się pojawiać lawinowo.



Rafał Belke

z-ca nacz. „Magazyn PlayStation"

Która platforma jest najlepsza?

Chętnie odpowiedziałbym, że Amiga, ale w tej chwili raczej nie ma gier... Ostatecznie wybrałem PlayStation: tony zainwestowanej kasy, ponad 12 milionów konsol sprzedanych na całym świecie (Saturn i N64 nie osiągnęły nawet połowy tej liczby), świetna cena (właśnie obniżono oficjalną cenę konsoli do 549 zł), a przede wszystkim mnóstwo wspaniałych gier (ponad 200 tytułów dostępnych w samej Europie).

Saturn przegrywa z PSX na całej linii (liczba i jakość gier, cena i wyniki sprzedaży konsoli...). Jeśli chodzi o Nintendo 64 – czekam na jakieś porządne wyścigi i bijatyki. No i na gry full motion video, hehehe...

Nintendo 64

Nintendo ma spośród tych trzech firm największe dokonania na rynku konsol do gier. W dziedzinie konsol 8-bitowych Nintendo praktycznie zdominowało rynek swą konsolą Gameboy Nintendo Entertainment System (NES). Z 16-bitową konsolą SNES poszło już trochę gorzej, gdyż tu Nintendo zdołało opanować zaledwie połowę rynku, dzieląc swój sukces z Sega Genesis. Do walki o rynek konsol 32-bitowych Nintendo praktycznie się nie włączyło, natomiast w sierpniu 1993 roku ogłosiło nawiązanie współpracy z Silicon Graphics, w celu stworzenia nowej, 64-bitowej konsoli o nazwie Project Reality. Zapowiedziano również, że będzie ona kosztować poniżej 250 dolarów, a więc połowę ceny, jaką przewidywała Sony dla swej PlayStation. Zapowiedź była naprawdę elektryzująca i gdyby została zrealizowana w terminie, to pewnie ani Sega Saturn, ani PlayStation, nie miałyby żadnej szansy na sukces. Ale czas mijał, a Nintendo wciąż prezentowało nowe obietnice i zmiany nazwy nie istniejącej konsoli. Po Project Reality miała się jeszcze zwać Ultra64, a w końcu 23 czerwca 1996 roku trafiła na rynek japoński pod nazwą Nintendo64. Choć były na nią dostępne jedynie trzy gry (w tym jedna gra w szachy), to w pierwszym dniu sprzedano jej w Japonii 300 tys. egzemplarzy! A gra „Super Mario 64" z miejsca została okrzyknięta najlepszą grą wszechczasów.





Sprzedaż

Popularność konsol na rynku jest pośrednim wskaźnikiem ich jakości. Bardzo ważnym wskaźnikiem popularności konsol jest liczba, zarówno już sprzedanych, jak i aktualnie sprzedawanych egzemplarzy, ale tu konkurencja nie jest równa, ponieważ o ile Sega Saturn i Sony PlayStation egzystują na rynku już 2 lata, to Nintendo 64 dopiero pół roku i, jak dotychczas, jest sprzedawane jedynie w Japonii i USA. Wszystkie dane o sprzedaży dotyczą stanu na grudzień 1996 r.

Sega Saturn

Przypomnijmy, że Sega Saturn do sprzedaży w Japonii trafiła pod koniec listopada 1994, w USA 11 maja 1995, a w Europie w lipcu 1996. Dotychczas na całym świecie sprzedano ponad 4 mln egzemplarzy Sega Saturn, z czego 900 tys. w USA.

Sony PlayStation

W Japonii Sony PlayStation trafiła do sprzedaży 3 grudnia 1994, w USA 9 września 1995, a w Europie 3 września 1996. Na całym świecie sprzedano dotychczas ponad 6 mln egzemplarzy tej konsoli, z czego w USA 1,7 mln.

Nintendo 64

Jej japońska premiera odbyła się 23 czerwca 1996 roku, a amerykańska 29 września 1996 roku. I dotychczas sprzedano jej 2 mln egzemplarzy, z czego 600 tys. w USA.

Możemy więc pokusić się o pierwsze porównania. Na pierwszy rzut oka sukces rynkowy Nintendo 64 jest tu bezprzykładny. W Japonii 1.4 mln sztuk w ciągu niespełna pół roku, w USA 600 tys. w trzy miesiące! Ale warto przypomnieć jeszcze inne dane. W pierwszym dniu sprzedano w Japonii 300 tys. sztuk, a przez następne pięć miesięcy tylko 1.1 mln. W USA sprawa wygląda podobnie, 300 tys. sprzedano w ciągu 4 dni PRZED oficjalną premierą, a w ciągu następnych 3 miesięcy zaledwie podwojono tę liczbę! Dynamika sprzedaży N64 pogarsza się dramatycznie i w Japonii w pewnym momencie spadła praktycznie do zera. Nintendo, jako pierwsze, obniżyło też cenę sprzedaży swej konsoli na 199 dolarów, tłumacząc to dbałością o kieszenie nabywców. Bardziej jednak prawdopodobne jest to, że firma chciała w ten sposób poprawić dynamikę sprzedaży, rezygnując z poważnej części zysków. Jeśli chodzi o współzawodnictwo Sony PlayStation i Sega Saturn, to sytuacja wydaje się już klarowna – Sega przegrywa wyścig. Podobno najlepiej jej sytuacja wygląda w Japonii, gdzie sprzedano mniej więcej tyle samo egzemplarzy Saturna co PlayStation. W USA proporcja jest jak 1:2 na korzyść PlayStation, a według źródeł brytyjskich, w Europie nawet jak 1:4.

Strona techniczna

O tym, która konsola jest teoretycznie lepsza, decydują głównie jej możliwości techniczne. Porównajmy je więc.

Sega Saturn

CPU: 2x 32-bitowe procesory RISC-owe SH2 28 MHz Hitachi, 1x 32-bitowy procesor SH1 Hitachi

CD-ROM: x2 (300 KB/s) o pojemności maksymalnej 660 MB, kompatybilny z Audio CD, CD+G, CD+EG, CD Single, Photo CD, Video CD, EBook

Grafika 3D: Procesor VDP1, obsługujący sprite'y, wieloboki, geometrię. Procesor VDP2, obsługujący tła, 5 równoczesnych płaszczyzn (w tym dwie płaszczyzny obrotu), 32 tys. kolorów z palety 24-bitowej.

Geometria zapewniana przez VDP1: teksturowanie, cieniowanie Gourauda, 512 K pamięci podręcznej



na tekstury, 200 tys. teksturowanych polygonów na sekundę, 500 tys. cieniowanych polygonów na sekundę.

Sprite'y zapewniane przez VDP1: 256 K podwójnego bufora klatek dla obrotu i skalowania, praktycznie nieograniczona liczba sprite'ów w linii, praktycznie nieograniczona liczba obrazów sprite'ów.

Efekty specjalne sprite'ów zapewniane przez VDP1: Obrót, skalowanie, zawijanie, przewijanie liniowe pionowe i poziome.

Tła i płaszczyzny zapewniane przez VDP2: generator tła, do 5 równocześnie przewijanych teł, do dwóch równocześnie obracających się płaszczyzn.

Rozdzielczości ekranowe (NTSC)
352x224, 640x224, 704x480

Pamięć
Main RAM: 2 MB
Video RAM: 1.54 MB
Sound RAM: 540 KB
Bufor CD-ROM: 512 KB

Główną słabością konsoli jest to, że ze względów oszczędnościowych Saturn został zaprojektowany bez żadnych kości specjalizowanych – wszystkie są normalnymi, seryjnie produkowanymi układami. Dwa procesory Hitachi korzystają z tej samej pamięci podręcznej, więc zmuszenie ich do w miarę równoległej pracy wymaga od programistów dużej biegłości i programowania w asemblerze.



Krzyś Zdanowicz

Mistrz Gambleriady w Tekken 2

Pod [redacted] na- [redacted] Naczelnego [redacted] odpowiedzi na pytanie, [redacted] najlepsza? Niestety jest [redacted] do określenia, ale posta[redacted] mój wybór. [redacted] preferuję [redacted] Playstation, [redacted] nie znaczy, [redacted] się [redacted] podoba Sega [redacted], dopiero wchodzące [redacted] rynek, [redacted] 64. Prawdopodobnie większość osób, a szczególnie [redacted] Saturna, w tym miejscu się [redacted] nie zgodzą. Pewno pomyślą [redacted] „ale [redacted] Zdanek jest [redacted], przecież [redacted] Segę [redacted] więcej bijatyk". [redacted] Sony [redacted] lepsza, [redacted] jest więcej gier [redacted]. [redacted] tego, [redacted] Saturna jest więcej [redacted] (mój ulubiony gatunek gier), przecież [redacted] tylko [redacted] chce grać. A [redacted] pomyśli „dobra, Segę zbluzgał, [redacted] co [redacted] 64?". [redacted] usłyszeć moje [redacted] N64? [redacted] mówiąc, [redacted]. [redacted] to, [redacted] jest [redacted]. [redacted] główne szychy [redacted] Nintendo czegoś nie wymyślą, [redacted] flagowy produkt [redacted] śmiercią naturalną. Tak [redacted] marginesie podam, że „Turok" [redacted] przekroczył [redacted] i pół [redacted] starych złotych, więc radzę się [redacted] przed [redacted] tej [redacted]. [redacted] faktem, [redacted] grafika jest rewelacyjna, [redacted] jeżeli [redacted] drogie. [redacted] tyle, jeżeli [redacted] konsole. [redacted] podam, [redacted] wolę Sony Playstation, [redacted] żecie [redacted] 64. [redacted] posiadacze innych [redacted] źli. Jeżeli [redacted] inne platformy będą wychodzić jakieś do[redacted] gierki, [redacted] szczególności [redacted] napiszę pełną recenzję. Na tym kończę moją polemikę [redacted]. [redacted] grać [redacted] „Tekkena".

Sony PlayStation

CPU: R3000/A, 32-bitowy procesor RISC-owy 33.8688 MHz, Wydajność operacyjna 30 MIPS, Pamięć podręczna instrukcji 4 KB, Pamięć podręczna danych 1 KB, Szyna 132 MB/s

CD-ROM: x2 (300 KB/s) o pojemności maksymalnej 660 MB, kompatybilny z Audio CD, XA Interactive Audio

Rozdzielczości ekranowe (NTSC)
Bez przeplotu: 256x480, 320x480, 384x480, 512x480, 640x480 . Z przeplotem: 256x480, 320x480, 384x480, 512x480, 640x480

Głębia koloru
tryb kolorów
4 16
[redacted] 256
15 32768
24 16777216

tryby teksturowania
4-bit CLUT (16 kolorów)
8-bit CLUT (256 kolorów)
15-bit bezpośrednio (32768 kolorów)
Efekty specjalne w sprite'ach
Obracanie, zawijanie, skalowanie, przezroczystość, zanikanie, przewijanie pionowe i poziome, nadawanie priorytetów. Praktycznie nieograniczona jest liczba sprite'ów na ekranie (także w jednej linii) i ich rozmiary (od 1x1 do 256x256 pikseli).

Układ dekompresji danych (MDEC)
Wydajność operacyjna 80 MIPS, bezpośrednie podłączenie do szyny procesora, możliwość sprzętowej dekompresji filmów.
Sprzętowy rendering polygonów (GPU)
Do 360 tys. polygonów na sekundę, teksturowanie, cieniowanie Gourauda.

Procesory dźwiękowe
24 kanały
Częstość próbkowania 44.1 kHz
Obsługa MIDI

Pamięć
Main RAM: 2 MB
Video RAM: 1 MB
Sound RAM: 512 KB
Bufor CD-ROM: 32 KB
OS ROM: 512 KB

To, co jest słabością Saturna, jest mocną stroną PlayStation. Konsola od początku została zaprojektowana jako maszynka 3D (Saturn został uzupełniony o tę możliwość w ostatniej chwili). Jest przy tym dosyć łatwa w programowaniu, szczególnie że Sony ochoczo dostarcza projektantom gier gotowe biblioteki procedur graficznych.

[redacted]

CPU: MIPS R4300, 64-bitowy procesor RISC-owy, 93.75 MHz, wydajność 125 MIPS, RISC-owy koprocesor graficzny Silicon Graphics, 64-bitowy, 62.5 MHz, wydajność powyżej 100 MFLOPS

Grafika 2D: Rozdzielczości od 256x224 do 640x480, Obraz kolorowy, 21-bitowy



Efekty specjalne sprite'ów
Skalowanie, obracanie, alfa channel (do 256 poziomów)

Układ graficzny
Możliwość wyliczania około 160 tys. prostokątnych polygonów na sekundę.
Sprzętowe wspomaganie teksturowania, interpolacji, perspektywy, buforowania głębi, cieniowania, Z-bufferingu, skośności, skalowania, obracania, anti-aliasingu, cieniowania Gourauda, alfa-channel.

Dźwięk
Do 16-bitów stereo, 44.1 kHz (jakość CD)
Do 100 kanałów PCM

Pamięć
4 MB RAM, 128-bitowa wewnętrzna szyna danych
Podsystem „Rambus" DRAM pozwalający na transfer do 562.5 MB/s
8-bitowa szyna „Rambus", max. 500 MHz

Dobre zaprogramowanie Nintendo64 wymaga nie tylko całkowicie odmiennego spojrzenia niż w wypadku konsol 32-bitowych. Samo pomieszczenie dobrego programu na 8 MB kartridża wymaga wielkiej sprawności programistów. A przy tym, do czasu rynkowej premiery Nintendo64, napisanie programu na tę konsolę przez programistów zewnętrznych było praktycznie niemożliwe, gdyż Nintendo nie udostępniało potencjalnym wydawcom niemal żadnych danych.

Jeden rzut oka na powyższe specyfikacje zdaje się wyjaśniać wszystko – Nintendo rulez! Ale czasami warto na takie dane rzucić okiem więcej niż jeden raz. Jeśli chodzi o procesor główny, to Nintendo64 zdecydowanie góruje nad swymi 32-bitowymi konkurentkami – nie dość, że ma procesor 64-bitowy, to w dodatku taktowany o wiele szybszym zegarem, a dodatkowy koprocesor graficzny również do słabych nie należy. Ale spójrzmy na to, co zdołano uzyskać dzięki temu układowi – rozdzielczości, analo-

giczne jak w PlayStation i Saturnie, maksymalna liczba kolorów, nawet mniejsza (jest za to alfa-channel!). Prawdziwy szok następuje jednak przy porównaniu prędkości generowania polygonów — Nintendo może ich obsłużyć mniej niż Saturn i PlayStation. Są to jednak nieco inne polygony, prostokątne, a nie trójkątne. Jak z tego widać, w takich porównaniach nie należy się posuwać zbyt daleko, gdyż nie zawsze porównujemy własności analogiczne. Można jednak stwierdzić, że o ile PlayStation i Saturn mają porównywalne możliwości techniczne, to Nintendo64 z lekka je wyprzedza, ale wcale nie nokautuje. Główną wadą Nintendo64 jest natomiast nośnik programów — kartridż o pojemności do 8 MB, zamiast CD-ROM-u o pojemności 650 MB. Co prawda można już dziś dokupić zbliżony do Zip-drive napęd 64DD. Ma on jednak pojemność zaledwie 64 MB, choć z drugiej strony 20 MB z tej pojemności dostępnych jest do zapisu. Tak ograniczone pojemności nośnika muszą niestety negatywnie wpływać na jakość programów. Nie ma siły, nie pomogą najlepsze algorytmy kompresji i dekompresji, na 8 MB zawsze będzie można upchnąć mniej danych niż na 650 MB (które przecież również mogą być kompresowane)! Ale CD-ROM-y w Saturnie i PlayStation również nie są pozbawione wad. Główna z nich polega na tym, że są to czytniki bardzo powolne (x2). Już w momencie wprowadzania konsol na rynek nie były te czytniki najnowszym krzykiem techniki, a dzisiaj ich możliwości sprawiają wrażenie mocno przestarzałych. Niestety, odbija się to na jakości programów, które potrafią „przeskakiwać" w oczekiwaniu na doładowanie danych z CD-ROM-u.

Jednak dla ewentualnego nabywcy, poza oczywiście ceną, głównym aspektem wartości konsoli będą dostępne na nią

GRY

a ściślej mówiąc ich liczba, jakość i ewentualnie cena. Tu, z oczywistych powodów, znowu konkurencja nie jest równa. Sega Saturn i Sony PlayStation są już wystarczająco długo na rynku, by dorobić się pokaźnej biblioteki gier. Natomiast Nintendo64 praktycznie jeszcze raczkuje. Warto tylko podkreślić, że wszystkie poniższe dane pochodzą z grudnia 1996 roku i do dnia dzisiejszego uległy pewnym zmianom — niezbyt jednak rewolucyjnym.

Sega Saturn

Około 240 tytułów, z tego połowa dostępna wyłącznie w Japonii. Pierwsze gry na Saturna nie zachwycały jakością (może poza „Daytona USA" i „Virtua Fighter"). Wynikało to głównie z trudności w programowaniu na tę konsolę. Ale programiści w końcu nabrali wprawy i zaczęło pojawiać się coraz więcej dobrych gier — okazało się, że konsola nie jest taka najgorsza, trzeba tylko potrafić wykorzystać jej możliwości. Ale słabością Saturna ciągle jeszcze jest niedobór chętnych do programowania spoza firmy Sega. Przyczyna jest prosta, mniej zamożne firmy projektanckie, jeśli decydują się napisać grę na jakąś konsolę, to z reguły wybierają PlayStation. Tu i rynek zbytu jest większy (więcej sprzedanych konsol) i programować jest łatwiej. Dopiero gdy gra odniesie sukces w wersji PlayStation, myśli się o jej konwersji na Saturna. Dzięki temu użytkownicy Saturna otrzymują takie gry później i często w gorszej jakości, bo konwersje są już dokonywane przez pośledniejszych programistów. Ale wielkim i nie do końca wykorzystanym atutem Saturna są zasoby gier z automatów wrzutowych Segi.

Sony PlayStation

Około 350 tytułów, z tego około 200 dostępnych wyłącznie w Japonii. Jako się rzekło, Sony PlayStation jest najłatwiejsza do oprogramowania. Nic więc dziwnego, że aktualnie dysponuje najbogatszą biblioteką gier spośród tych trzech konsol. Ale łatwość programowania niesie też ze sobą zagrożenia. Po prostu, gry na PlayStation piszą już nie tylko drugo- i trzeciorzędni programiści, ale również całkiem podrzędni wydawcy, liczący na to, że na fali boomu sprzeda się każdy knot. Grozi to tym, że niedługo będą tysiące gier na PlayStation, ale trudno będzie wybrać z nich choć kilkadziesiąt naprawdę dobrych. Ten sam mechanizm, o którym wspominałem powyżej, że mniej zamożni wydawcy wolą wydać grę na PlayStation niż Saturna, ma przecież jeszcze jeden aspekt — użytkownicy Saturna otrzymują te same gry później, ale dostają tylko najlepsze z nich. Dlatego poszczególne oddziały Sony podjęły działania prewencyjne i nie udzielają swego akceptu tym programom, które nie wykorzystują w dostatecznym stopniu możliwości konsoli. Dodatkową słabością PlayStation jest również wyraźny niedobór gier, które można określić mianem „klasyków" (choć częściowo tę rolę zaczyna spełniać „Wipeout" czy „Tekken 2"), ale nic dziwnego, Sony jest przecież nowicjuszem na rynku gier. Natomiast wielką siłą PlayStation jest olbrzymia różnorodność gatunków gier, praktycznie każdy znajdzie tu dla siebie coś miłego. A zdecydowane prowadzenie objęła PlayStation w dziedzinie gier sportowych.

[redacted]

Około 6 tytułów, z tego 2 dostępne wyłącznie w Japonii. Pół roku na rynku i zaledwie 6 tytułów! Nic dziwnego, że sprzedaż Nintendo64 ma tendencje do gwałtownego załamywania się na każdym kolejnym rynku zbytu. Ale wciąż można mieć nadzieję, że są to jedynie przejściowe trudności i niedługo pojawi się więcej gier (choć na setną grę przyjdzie pewnie poczekać kilka lat). Jedyne, czego nie można odmówić grom na Nintendo64, jest ich wysoka jakość.

Jakub Głuszkiewicz

współpracownik „GK"

Trud- [redacted] jest mi jedno- [redacted] odpowiedzieć [redacted] pytanie, [redacted] jest najlepsza i dlaczego. [redacted] PlayStation i jestem jego olbrzymim fanatykiem. Myślę jednak, [redacted] najlepszym rozwiązaniem [redacted] gier jest kupno [redacted] PlayStation, Saturna, jak i Nintendo64. [redacted] koga [redacted] stać!? [redacted] platfor- [redacted] ma swoje wady i zalety i tylko [redacted] porównanie [redacted] jako [redacted] danego sprzętu. [redacted] rozgraniczyć [redacted] pojęcia: arcade'y i [redacted] Na rynku coin-upów, [redacted] długiej i zaciętej [redacted] Namco, wygrała Sega. Automatowy „Virtua Fighter [redacted] jest lepszy od „Tekkena 2", [redacted] nie zna- [redacted] to, [redacted] samo się [redacted] Więc jeśli jesteś [redacted] Segi, [redacted] rzeczywiście Sa- [redacted] jest dla [redacted] zapominajmy, [redacted] jest jeszcze jedna grupa ludzi. Tych, którzy [redacted] mają pięćdziesięciu [redacted] na [redacted] chcą grać [redacted] najnowsze gry. PlayStation otrzymuje najlepsze konwersje [redacted] tytułów z [redacted] Ninten- [redacted] być [redacted] do trumny. Na [redacted] konsolkę tworzą tylko [redacted] firmy. Dlatego decydując się [redacted] się liczyć [redacted] ograniczonym dostępem [redacted] I choć [redacted] jest obecnie „najsilniejszą" maszynką [redacted] gier (choć jest [redacted] mocniejszą [redacted] PSX), [redacted] w dobie gier multimedialnych [redacted] jest poważną wadą. Uważam, że najlepszym zakupem [redacted] pozostaje PlayStation.

Zdecydowanie nie można wskazać choć jednej gry, która zaniżałaby poziom. I jest niemal pewne, że następne gry na Nintendo64 będą prezentować poziom nie gorszy od tych pierwszych. Powody są prozaiczne – za programowanie na Nintendo64 mogą się brać jedynie renomowane i zasobne finansowo firmy. Bo, poza trudnościami natury informatycznej, istnieje olbrzymia bariera cenowa, spowodowana wybranym przez Nintendo nośnikiem programów. Kartridż bowiem, poza swymi wszystkimi wadami i zaletami, stawia przed wydawcą poważną barierę ekonomiczną – koszt produkcji gry na kartridżu to około 30 dolarów, gdy tymczasem koszt produkcji krążka CD wynosi poniżej 1 dolara! A więc na samo wydanie gry trzeba mieć tu dużo większe zasoby finansowe. I nawet zamożny wydawca zastanowi się dziesięć razy, nim wypuści na rynek Nintendo64 grę, co do której nie będzie mieć pewności o jej wysokiej jakości i o istnieniu zapotrzebowania rynkowego. Tak więc Nintendo64 jest jakby w sposób naturalny zabezpieczone przed zalewem tandety. Ale ma to również drugie oblicze. Gry na Nintendo64 muszą mieć wyższą cenę od gier na PlayStation czy Saturna, a jednocześnie procentowy zysk producenta gry jest tu wielokrotnie niższy. A więc ryzyko produkcji gry na Nintendo64 będzie warte podjęcia tylko wtedy, jeśli rynek będzie wystarczająco szeroki. A z kolei rynek będzie szeroki tylko wówczas, jeśli użytkownicy oprócz konsoli będą mieli również odpowiednio szeroki wybór gier. I tu kółko się zamyka.





Podsumowanie

Która więc z tych trzech konsol jest najlepsza. W którą najlepiej zainwestować swoje pieniądze. Trzeba przyznać, że decyzja nie jest łatwa.

- Sega Saturn z pewnością nie pokazała jeszcze swych wszystkich możliwości, ale też raczej nie ma już możliwości pokonania PlayStation. Należy przy tym pamiętać, że pozycja samej Segi jest mocna nawet bez żadnej konsoli – główne dochody firmy pochodzą ze sprzedaży gier do automatów wrzutowych i tu nikt jej nie zagraża. Może więc nie być zbytnio zainteresowana wysokimi nakładami na promocję Saturna i po prostu sobie „odpuścić". A wtedy rynek Saturna załamie się w ciągu kilku miesięcy i jej szczęśliwy nabywca zostanie z konsolą, na którą już nikt nie pisze programów.
- Sony PlayStation ma w tej chwili bardzo mocną pozycję. Jak zdołała wykazać, jej możliwości są bardzo duże i jej najlepsze gry mogą niewiele ustępować jakością analogicznym tytułom na Nintendo64 (np. Wipeout XL i WaveRace64). Różnica jakości nie jest w każdym razie miażdżąca, natomiast PlayStation góruje na razie nad swym 64-bitowym rywalem ilością i zakresem tematycznym gier. I nawet jeśli kiedyś Nintendo64 dorówna PlayStation pod tym względem, to nie będzie to równoznaczne z klęską PlayStation, a to dzięki temu, że bazuje ona na tanich CD-ROM-ach – stanie się po prostu tańszą alternatywą dla Nintendo64. Nawet najwięksi pesymiści przewidują, że w najgorszym razie Nintendo64 i Sony PlayStation podzielą rynek na mniej więcej równe połowy, a więc nawet w najgorszych scenariuszach PlayStation zajmuje mocną pozycję. Jej zakup jest więc praktycznie pozbawiony ryzyka.
- Nintendo64 to naprawdę wielka niewiadoma. Dotychczas Nintendo udowodniło, że jest to konsola o naprawdę wielkich możliwościach, ale główną zawadą na drodze do kariery jest tu wyraźny niedobór programów. Dziś można tę konsolę kupić wyłącznie dla szpanu, by móc się pochwalić przed znajomymi dwoma lub trzema grami o naprawdę wysokiej jakości. I choć zapowiadane są dalsze wielce interesujące premiery, to trzeba zdać sobie sprawę z tego, że najwcześniej za trzy lata bogactwo oferty programowej Nintendo64 będzie w stanie konkurować z dzisiejszą ofertą PlayStation czy Saturna. A przecież przynajmniej jedna z tych konsol nie będzie przez ten czas stała w miejscu. Wiadomo tylko jedno, w odróżnieniu od Sony i Segi, Nintendo cały swój kapitał zaangażowało w rynek konsol domowych, więc na pewno się z niego nie wycofa. Po niepowodzeniach z konsolami SNES i Virtual Boy, sukces Nintendo64 jest dla firmy dosłownie sprawą życia lub śmierci. Tu, niestety, nasuwają się niemiłe analogie z firmą Atari, która również wszystkie swe środki zaangażowała w produkcję 64-bitowej konsoli bazującej na kartridżach, również zaprezentowała na nią kilka wysokiej klasy programów i... kto jeszcze pamięta o konsoli Jaguar?

Ale na krótką metę najlepiej przy wyborze konsoli kierować się nie jej perspektywami (tu jest jeszcze zbyt dużo niewiadomych), tylko aktualną ofertą programową. Jeśli kochamy nawalanki, wyścigi albo jeżyka Sonica, to powinniśmy wybrać Saturna. Jeśli wolimy „Tomb Raidera", gry sportowe, przygodówki i RPG, to najlepsza będzie PlayStation. Jeśli natomiast żyć nie możemy bez Maria i w ogóle wyżej (dużo wyżej) cenimy sobie jakość niż ilość, to jedynym wyborem może być Nintendo64.

Wszystkie [redacted] szczegółowe [redacted] powyższym artykule pochodzą [redacted] rykańskich i dotyczą sytuacji z grudnia [redacted] roku. [redacted] liczby są nieco inne, [redacted] proporcje [redacted] uległy zmianom.

Wszystkie wyrażone tu poglądy są prywatnymi poglądami niżej podpisanego i w żadnym wypadku nie mogą być uznawane za oficjalne zdanie redakcji „Gier Komputerowych". Przy tym, dla odsunięcia wszelkich podejrzeń, chciałbym oświadczyć, że przy pisaniu artykułu nie kierowałem się sympatią do żadnej z konsol. Nie mam i nie zamierzam mieć żadnej konsoli, a to, która z nich okaże się w przyszłości najlepsza, jest mi naprawdę obojętne.

Leszek Krowicki



Tomasz Jarzębowski

red[redacted] „Gry Komputerowe"

Roz[redacted] się [redacted] dysku[redacted] temat, [redacted] jest najlepsza. [redacted] decydujecie przede wszystkim [redacted] – kupujący. Jakby [redacted] patrzyć, [redacted] Polsce [redacted] wysunęła się PlayStation i [redacted] pozycja [redacted] jest [redacted] zagrożona. [redacted] się niestety [redacted] z Saturnem, sprzedaż gwałtownie spada i [redacted] wyrokować jaka [redacted] przyszłość. [redacted] się [redacted] 64 i powiem [redacted] coś – [redacted] jest [redacted] Niestety [redacted] jeszcze [redacted] programów [redacted] tę maszynkę, jednak [redacted] pokazuje [redacted] starcie, [redacted] z nóg. Do moich ulubionych pozycji [redacted] należą „Air [redacted]" (PSX), „Tekken 2" (PSX), „Virtua Cop 1 i 2" (Saturn), [redacted] Empire" (N64) i Turok (N64). To [redacted] grubsza biorąc [redacted] chętnie jeszcze [redacted] bym [redacted] grał, [redacted] było [redacted] innych pozycji, któ[redacted] przykuły moją uwagę.

[redacted] posiadam, jednak patrząc [redacted] to, [redacted] dzieje się na rynku, [redacted] stanowiłbym się [redacted] kupnem PSX-a lub [redacted] do. [redacted] pierwszym typem przemawia [redacted] już rynek gier, [redacted] drugim [redacted] jakość i miejmy nadzieję [redacted] przyszłość.





Turok

N64 to bardzo świeża platforma do grania na naszym rynku. Wraz z jej pojawieniem się powstało kilka nowych tytułów. Jednym z nich jest „Turok: Dinosaur Hunter", o którym było głośno już na długo przed jego premierą. Przyjrzyjmy się bliżej tej gierce firmowanej przez Acclaim.

Tytułowa postać to bohater komiksów Acclaimu wydawanych od 1950 roku. Walczy z dino i biozaurami na tajemniczej wyspie zwanej Lost Landem. Jeśli ciekawią Was rysunkowe przygody łowcy pragadów, to możecie sięgnąć do instrukcji – jest w niej komiks.

Dobra, czas na granie. Po odpaleniu „TDH" zdziwił mnie troszeczkę brak animowanego filmu na początku, występującego jako obowiązkowe wprowadzenie do każdej gierki na PlayStation czy Saturna. Ale wychodzi tu jeden z minusów konsoli N64, a mianowicie brak napędu CD, a – jak wiadomo – pojemność kartridża jest zbyt mała na taką rozrzutność, jak intro.

Gdy zacząłem, bardzo mile zaskoczyła mnie grafika. Cała gra wygląda jak prerenderowane intro! Oj! Muszę się przyznać, że będąc zagorzałym fanatykiem PlayStation, chylę czoło przed N64 i jej niesamowitymi możliwościami. Na dzień dobry nasze oczy atakują takie „drobnostki", jak wygładzone tekstury (antialiasing) czy maksymalne rozmycie obrazu (bluring). Wszystkie ruchy postaci są wykonane techniką motion capture. Jest to zrozumiałe, jeśli chodzi o naśladowanie ruchów ludzkich, ale skąd Acclaim wytrzasnął żywego dinozaura??? Cały świat jest bardzo kolorowy, a animacja płynna aż do bólu. Dynamika akcji. Doskonały light sourcing (zwróćcie uwagę na teleporty albo taflę wody). Że nie wspomnę o takich efektach sprzętowych, jak mgła i skalowanie obiektów. Same postacie są zbudowane z teksturowanych polygonów i niewiarygodnie dokładnie wykończone, tzn. twarz nie jest kwadratowa, ręce wyglądają jak należy, a nie jak dwa prostopadłościany. Jedynie drzewa i krzaki są bitmapowe, toteż są płaskie jak potworki z „Dooma". Jednym słowem grafika jest po prostu rewelacyjna!!! i nie ma się do czego przyczepić. Muzyka niewiele ustępuje grafice: także wybija się ponad przeciętność. Efekty specjalne są bardzo realistyczne. Wystarczy usłyszeć np. świst strzały wystrzeliwanej z łuku. Reasumując, oprawa audiowizualna jest jedną z najlepszych, jakie dotąd stworzono. Żeby Wam przybliżyć jakość grafiki, pokuszę się o pewne porównanie. Mianowicie, czy widzieliście „Virtua Fighter 3" na automatach? O ile gatunki tych dwóch gier są diametralnie różne, to poziom graficzny (rozdzielczość, animacja, liczba kolorów) jest porównywalny. Zdziwieni? A co ja, stary PSX-owiec, mam na to powiedzieć? Cóż, Nintendo64 utarło mi nosa, ale takie jest życie. Zobaczmy teraz, czym to się je. Jak wspomniałem, „Turok" jest produkcją doomo-podobną, a raczej quako-podobną, gdyż jest to gra nowej generacji, tzn. bitmapowe postacie odeszły do lamusa, a zastąpiły je obiekty polygonalne. Cała gra to dziewięć leveli podzielonych na trzy rozdziały: The Plat Revealed, The Ancient Ruins i Lost Land. Autorzy zaopatrzyli bohatera w wiele rodzajów broni. Co prawda, na początku mamy do dyspozycji tylko nóż i łuk, jednak nasz arsenał będzie się stopniowo rozszerzał. Zdobycie pistoletu i shotguna to kwestia chwili. Troszkę pochodzicie i znajdziecie też tek-bow. Oczywiście nie zapomniano o zawsze obecnej wyrzutni rakiet. Arsenał jest pokaźny, a Ty musisz tylko pokazać, że potrafisz z niego dobrze korzystać. Nasza swoboda ruchów jest nieograniczona, możemy się nawet wspinać. Jest mnóstwo ukrytych pomieszczeń i sekretnych obszarów. Z reguły prowadzą do nich teleporty lub przejścia, które otwierają się po naciśnięciu ruchomej płyty na ziemi. Niestety, w pewnym momencie zachwyt grafiką się kończy i nasuwa się pytanie: co dalej? Scenerie są dosyć monotonne i rzadko się zmieniają. Poza tym gierce brakuje pewnego klimatu i grywalności, która powoduje że zasypiasz przed monitorem po całym dniu grania non-stop. Oprócz tego nie da się nie zauważyć liniowości scenariusza, ale to akurat nie jest wadą. Ogólnie rzecz biorąc, „Turokowi" brakuje przysłowiowego jaja. Nie znaczy to, że jest to słaba gra. Po prostu, mimo że posiada jedną z najlepszych opraw wizualnych, to są gry lepsze (oczywiście na inne platformy). Jeśli jednak zdecydujesz się wydać na tę grę całą furę kasy (oj tak, kosztuje niemało!), to nie będziesz żałował wyboru. Gdy do swojej kolekcji dołączysz jeszcze Mario 64, możesz być pewien, że wśród kumpli mających jako takie pojęcie o technicznej stronie realizacji gier, Twoja nowa maszynka zrobi prawdziwą furrorę.

Kuba

Cały świat jest bardzo kolorowy, a animacja płynna aż do bólu. Dynamika akcji. Doskonały light sourcing...



INFO

Wydawca:	Acclaim
Producent:	Acclaim
Data wydania:	Już jest
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Grafika 95% Grywalność 70%
Oryginalność 60% Dźwięk 85%

Takiej grafiki nie widzieliście, takiej muzyki nie słyszeliście, a jednak nie będzie to gra roku.

WERDYKT 89%

Realms of the Ha

Zaczyna się jak najbardziej rasowy horror. Ciemna noc, ulewa, burza z błyskawicami, tajemnicza przesyłka, zagadkowe sny. I wielkie, opu[redacted] wiktoriańskie domostwo, gdzieś [redacted] granicy pomiędzy odludziem [redacted] cywilizacją (Praga Północ).



INFO

Wydawca:	Gremlin
Producent:	[redacted]
[redacted] wydania:	Już jest
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	IPS/Licomp
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	[redacted] SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]

Zaraz potem mamy pierwszy zgrzyt – bohater, dość nieudolnie wmontowany w renderowane tło. Oraz scena wręcz niepojęta – gdy za Adamem Randallem zamykają się z trzaskiem wielkie wrota, odcinając go od wyjścia, młodzieniec z wiecznie mokrą (a może nażelowaną?) grzywką przyjmuje to wręcz ze stoickim spokojem. Spokojem i obojętnością człowieka skazanego. A może jest to po prostu inny rodzaj spokoju – kiepska gra kiepskiego aktora?

„Realms of the Haunting" to gra w pewien sposób bardzo nowatorska. Autorzy z firmy Gremlin wpadli bowiem na pomysł, aby połączyć w jedno grę przygodową oraz... doomopodobną. Z typowego adventure mamy więc wygodny interfejs point'n'click, który po najechaniu na odpowiedni przedmiot sam wskazuje nam, co można z nim zrobić, oraz sposób prowadzenia narracji i różne ciekawe zagadki, jakie po drodze musimy rozwiązać. Zaś z typowej zręcznościówki 3D zaimplantowano do gry w pełni trójwymiarowe środowisko graficzne, szeroki wybór bestii, które będą nam utrudniały zadanie, oraz jeszcze szerszy wybór broni, którymi przekonamy je, że wcale nie był to najlepszy pomysł. Dodano jeszcze atmosferę grozy i dreszczyk emocji związany z tematyką gry. Wyszedł z tego eksperymentu dość ciekawy zwierz, który może przyciągnąć wielbicieli zarówno jednego, jak i drugiego gatunku.

Słów kilka o fabule. Nasz bohater to Adam Randall. Spotykamy go w dość smutnych okolicznościach – właśnie umarł mu ojciec, którego nie widział od ładnych kilku lat. Mniej więcej w tym samym czasie zaczęły go nawiedzać sny, niektóre dziwaczne, niektóre koszmarne. Pewnego dnia w drzwiach pojawił się tajemniczy gość, który przekazał szczelnie zapakowaną przesyłkę. Gdy Adam ją otworzył, odnalazł w środku jedynie kawałki medalionu. Żadnych odpowiedzi czy wyjaśnień. Cóż było robić, nasz bohater wyruszył więc do miasteczka Cornish, do starego domu, który zamieszkiwał jego ojciec, aby tam samemu poszukać odpowiedzi na nurtujące go pytania. Na miejscu okazuje się, że dom owszem, może i jest opuszczony (przez właściciela), ale za to na pewno zamieszkuje go cała gromada stworów z piekła rodem. Natykając się na masę pozamykanych pomieszczeń, dochodzimy do biblioteki, gdzie objawia nam się duch ojca. Starszy pan tłumaczy, że jego dusza została uwięziona i Adam musi ją uwolnić. Później robi się już całkiem ciekawie. Okazuje się, że dom faktycznie jest ogromny, zaś podziemia pod nim ciągną się kilometrami na boki i piętrami w dół. Zaś im dalej, tym więcej miodu – od tajemniczego zakonu począwszy, przez bramy do innych wymiarów i kulty satanistyczne, aż po wielką i ostateczną bitwę pomiędzy ZŁEM a DOBREM. Dojście do końca zajmuje coś około tygodnia intensywnego grania, co dla gracza przyzwyczajonego do gier rozwalanych w jeden dzień może stanowić duże (ale za to miłe) zaskoczenie.

[redacted] grania, umiejętne połączenie przygodówki i [redacted] doomowca, ciekawa [redacted].

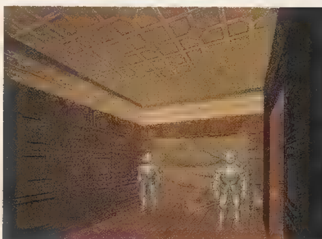
Grafika w „ROTH" nie jest zła, ale pozostawia pewne wrażenie niedosytu. Wydaje się, że twórcy nie zauważyli rewolucji, jaką wywołały w świecie gier „Quake" czy „Tomb Raider". Wita nas przeżytek – ekran 320x200. Kilka nerwowych klepnięć w klawisz F6 wbija rozdzielczość na 640x480, przy której już coś widać. Sceneria została opracowana dość ładnie i bogato, ale mimo to odnieść można wrażenie, że całość jest nieco przestarzała. Po pierwsze – niewyraźna i spikselowana (niech ktoś spróbuje odczytać napisy na murach w okolicach obserwatorium). Zbyt często też musimy oglądać gołe ściany i puste pokoje. Gdzieniegdzie natykamy się na różne meble, półki





unting





z książkami, krzesła, świeczniki itd. Wszystko pięknie i ładnie, tylko dlaczego są one dwuwymiarowe? Płaskie sprite'y, które zawsze ustawione przodem obracają się wraz z nami, bądź też oglądane z boku stanowią plaskatą teksturę nałożoną na powietrze, już nie wystarczają. Poza tym, wygląda to dosyć sztucznie, nie pozwala na pełną identyfikację z otoczeniem. Po zejściu do podziemi witają nas scenerie jakby żywcem wyjęte z „Heretica". Świece, pentagramy, szare, kamienne mury i drewniane, okute wrota — już to widzieliśmy. Takie wrażenie potęguje jeszcze wygląd potworów, które również są płaskie i pikselowate. Na szczęście na ich ruch składa się dość dużo klatek animacji, dzięki czemu można powiedzieć o chociaż niewielkiej ułudzie naturalności. Filmiki też wykazują pewne braki, jeżeli chodzi o wymogi naszych czasów. Są niewyraźne i mało dynamiczne, zaś jakość gry aktorów pozostawię bez komentarza (jeżeli ktoś uważa, że w grze nie można dobrze zagrać, proponuję obejrzeć Christophera Lloyda w „Toonstruck"). Realizator z lubością pokazuje i roztrząsa każdy krok bohatera. Człap, człap, rozglądamy się dookoła, człap, człap, gdzieś tam zawył wiatr, inne ujęcie, znowu człap, człap — zasnąłem. Natomiast na to, co dobiega do uszu gracza z głośników, raczej nie mogę narzekać. Grafika w „Realms of the Haunting" nieco psuje nastrój, ale za to muzykę przygotowano naprawdę na poziomie, zaś dźwięki niejeden raz jeżyły mi włosy na głowie. Ogół oprawy plasuje się więc w strefie ocen średnich. Ludzi z Gremlin stać na więcej. Jak już wspominałem, „ROTH" to gra „z dreszczykiem". Świat, w który gracz jest wciągany, przytłacza i fascynuje. Atmosferę grozy buduje (nieudolnie, ale jednak) grafika oraz fabuła gry. W tę ostatnią autorzy włożyli wiele pracy, zaś efekt naprawdę zasługuje na oklaski. Mam na myśli efekt końcowy, to jest zakończenie gry, gdy wszystko się już wyjaśni. Bo straszna prawda jest niestety taka, że cała historia jest okropnie zagmatwana. Biedny gracz, bombardowany nieustannie nowymi postaciami (mającymi zresztą nikły związek ze sprawą), miejscami, tropami, egzotycznymi nazwami w stylu Eogidcas, magicznymi przedmiotami i zagadkowymi schematami, po pewnym czasie może się po prostu w tym wszystkim pogubić. Obszar, jaki dostajemy do zwiedzenia, jest naprawdę przeogromny — setki pomieszczeń i komnat, pasaży, teleportów. Dużo czasu stracimy na bezcelowe bieganie z jednego końca rezydencji w drugi. A do tego mapy, jakie posiadamy, są niekompletne. Poza tym, jeżeli uprzemy się nazwać „ROTH" przygodówką, to interakcja gracza z otaczającym go światem jest zdecydowanie zbyt mała. Za mało tekstu, cały czas cierpimy na niedosyt informacji. Po drodze odnajdujemy co prawda jakieś manuskrypty czy pamiętniki, ale tak naprawdę to ani na trochę nie rozjaśniają one sytuacji. Przez ponad połowę gry nie wiadomo dokładnie, o co chodzi, po co właściwie przemierzamy coraz to nowe korytarze. Przez dłuższy czas nie wiadomo nawet, z czym właściwie musimy walczyć. Bezimienni „oni", o których szepczą głosy w korytarzach, tajemnicze cienie zabijające kolejnych nieszczęśników — ktoś powie, że to ma swój urok. Owszem ma, ale jeśli wchodzę do labiryntu jaskiń (trzy godziny błądzenia), to chciałbym mieć chociaż mgliste pojęcie, po co to robię. Zbierzmy więc to wszystko do kupy. Za: ogólna atmosfera, dużo grania, umiejętne połączenie przygodówki i rasowego doomowca, ciekawa fabuła, wygodny interfejs, który pomaga graczowi, sensowne zagadki i wyważony poziom trudności. Przeciw: za dużo łażenia, monotonność, głupota potworów, pikselizacja, ciekawa fabuła jest jednocześnie strasznie zagmatwana, naiwne filmiki i aktorzy-partacze. No i co? Teraz widzicie, dlaczego tak się gryzłem, wystawiając końcową notę. „ROTH" ma bardzo wiele zalet, ale równocześnie zbyt dużo błędów, aby zasłużyć na miano arcydzieła. Na pewno nie można tej grze odmówić swoistego klimatu i zacięcia na bycie czymś więcej, niż tylko kolejnym taśmowym „szarakiem". Na pewno jest oryginalna, na pewno posiada swój styl i klimat. Jest też grywalna. Dlatego też może stać się hitem. Gdyby tylko autorzy włożyli jeszcze trochę pracy w dociągnięcie tych szczegółów. Za podsumowanie niech posłuży mi opis sytuacji, która w „Realms" zdarza się dość często: Chcę wejść do nowo odkrytego pomieszczenia. Słyszę porykiwania jakiegoś potwora. Otwieram drzwi, odsuwają się z cichym skrzypnięciem. Oczywiście, w środku zgaszone światło. Wchodzić, nie wchodzić. Muszę. Głęboki oddech, wpadam. Ciemno, że oko wykol. Odgłosy nasilają się. Nagle, błyskawica rozświetla pomieszczenie. Kątem oka łowię ruch. Kilka strzałów na oślep. Ryk i atak potwora. Powietrze tnie wizg obusiecznego miecza. Rzucam się do ścian w poszukiwaniu włącznika. Jest światło! Za plecami ciężkie kroki. Obracam się w kółko. Potwór jest już tuż tuż. Trzy strzały, odskok, strzał, ogłuszający ryk i ścierwo pada na ziemię. Ufff, było gorąco. A obok kolejne drzwi, za których dobiegają równie przerażające odgłosy...

Piotres

Gra [redacted] swoisty klimat i zacięcia [redacted] bycie czymś więcej, niż tylko kolejnym taśmowym „szarakiem".

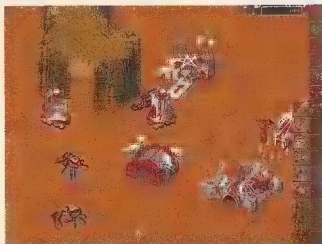


Grafika 74% Grywalność 87%
Oryginalność 90% Dźwięk 76%

Jest to bardzo udane połączenie przygodówki i gry doomowatej, które zapewni Wam wiele nocy (koniecznie nocy) dobrej zabawy.

WERDYKT 76%

Dotychczasowe informacje Electronic Arts o pracach nad nową strategiczną gry akcji, o tytule „Krush Kill and Destroy", wywołały tylko niepozorne wzmianki w magazynach gier komputerowych. Cały przebieg prac nad „KKND" przypominał historię „Brzydkiego Kaczątka" z baśni Andersena. Ten kopciuszek rósł i doroślał w cieniu rozpychających się łokciami, krzykliwie zapowiadanych nowych tytułów. W dniu 28 lutego 1997 roku nastąpiła (o dziwo terminowo!) premiera „KKND". I wtedy nieoczekiwanie, ta baśniowa fikcja stała się rzeczywistością. Podobnie jak w „Brzydkim Kaczątku", pośród wielu kołyszących się na krzywych nóżkach pospolitych kaczek, pojawił się nieoczekiwanie królewski ptak – śnieżnobiały łabędź! Proszę wybaczyć mi w tym miejscu małą dygresję. Pisownia słowa crash „z litery K" nie jest ortograficznym błędem, lecz nieprzetłumaczalną na polski język dygresją.





Krush Kill 'n' Destroy

Sukcesy gier „C&C", „Red Alert" i „Warcraft 2" są potwierdzeniem, że gatunek „diunowatych" to wielki tort, z którego wydawcy mogą jeszcze wykroić sporo smakowitych kawałków. Obecnie EA upomniała się [redacted] swoją porcję!

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Beam Software**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**IPS/Licomp**
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	**Pentium 75**
	SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Legenda „KKND" jest niewyszukana i na dobrą sprawę mało istotna. Świat w „KKND" przypomina spustoszoną nuklearną wojną ziemię, przedstawioną w znanej powieści i w filmie s-f pod wspólnym tytułem „Ostatni Brzeg". Po totalnej nuklearnej „światówce", resztki społeczności ludzkiej ocalały w, izolowanej oceanem od reszty kontynentów, Australii. Na tym jednak podobieństwo gry z powieścią kończy się. W tym australijskim świecie „KKND", niedobitki ludzi i ich technicznej cywilizacji, ukryte w starych kopalniach, pod powierzchnią ziemi, podejmują walkę z nieznanymi, straszliwymi istotami. Te demoniczne bestie są produktem zmian genetycznych, dokonanych pod wpływem radiacji na organizmach ludzkich, ziemskich czworonogów i... owadów! Powstają monstrualne kombinacje tych trzech gatunków. W te zmutowane organizmy ktoś powszczepiał wyrzutnie rakietowe, działka, miotacze ognia i inne „zabawki". Powstały więc ziejące ogniem, zmutowane słonie, szybkostrzelne centaury, rakietowe skorpiony i szereg innych stworów, trudnych do określenia w naszej rodzimej mowie. Można powiedzieć, że najłagodniejszą zmutowaną formą są prymitywni troglodyci, uzbrojeni w łuki i maczugi. Wszystkie te zmutowane i zdegenerowane obrzydlistwa łączy nie tylko cecha niezwykłej agresywności. Dążą one do wyłącznego panowania nad ziemskim nuklearnym rumowiskiem.



Gry „KKND" oraz „C&C" mają po sto podobieństw i nie mniej różnic! Jednak żadnej z nich nie wychodzi to na złe! Już pierwszy rzut oka na rysunek terenu „KKND" nasuwa przypuszczenie, że jego pierwowzorem było przedstawienie terenu w „C&C". To raczej nie podlega dyskusji. Może to budzić niesmak grafików Westwooda, jednak ze zrozumiałych względów nie wywoła protestów nabywców gry „KKND". W tym miejscu składam ukłon w stronę twórców „KKND", jednakże z zupełnie innej przyczyny. Udowodnili oni bowiem, że w tego typu grach uzyskanie trybu SVGA jest możliwe w DOS-ie. Dowiedli ku radości graczy, że wcale nie wymaga to ucieczki w środowisko Windows 95. Interfejs sterowania myszą jednostkami w „KKND" nasuwa również nieodparte skojarzenia z innymi grami. Przyznajmy jednak spokojnie, że trudno tu wymyślić coś innego, nie mówiąc już, że coś lepszego! Ale sposób wybierania w „KKND" opcji mapy (nie wymagającej posiadania stacji radaru ani satelity), opcji tworzenia różnorakich budynków, jednostek wojskowych oraz bojowych pojazdów jest zupełnie inny niż w „C&C". Niestety, opcje te w „KKND" są mniej wygodne i „poręczne". Zapewne inaczej być nie mogło, jeśli EA nie miało być postawione wobec zarzutu naśladownictwa. [redacted] Również projekty plastyczne budynków, pojazdów i jednostek wojskowych są inne, fajne i bardzo czytelne. Można upierać się, że same postacie żołnierzy i niektóre postacie mutantów są w „KKND" zbyt małe, nieco nikłe. Nie zapominajmy jednak, że jesteśmy tu w trybie SVGA i musimy pozostać w odpowiedniej proporcji do wielkich obszarów (po kilkanaście tysięcy pól) plansz misji. Nad różnorodnością i ilością rodzajów budynków, pojazdów bojowych i formacji wojskowych w „KKND" nie będę się szczegółowo rozwodził. Odnajdziemy tu większość typowych odpowiedników z „C&C" lub „Warcraft II", napotkamy jednak również zupełnie nowe pomysły, wynikające choćby z samej odmienności legendy „KKND". Jednak same zasady przeżycia, rozwoju i zwycięstwa w „KKND" pozostają, jak we wszystkich tego typu grach niezwykle podobne, choć w „KKND" gromadzimy ropę naftową, [redacted] w innych grach ciułamy „spice" (przyprawę), tiberium, szlachetne kryształy, drewno czy zgoła złoto. Twórcy „KKND" stosują te same chwyty pognębienia grającego. Znajdziemy tu: przewagę jakościową i/lub liczebną wroga, nękanie nas falowymi atakami, zmuszanie do zakładania baz w nie najdogodniejszych miejscach itd. itp. Ale najważniejsze, że daje wielką satysfakcję, kiedy podejmiemy jej wyzwanie!

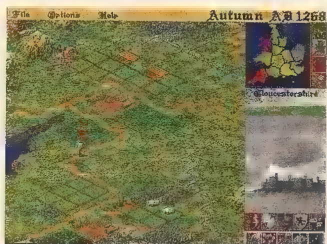
Reset

Grafika 88% Grywalność 89%
Oryginalność 80% Dźwięk 78%

Podobna do „C&C" pozostaje jednak grą odmienną, zarówno fabułą, jak i setkami szczegółów.

WERDYKT 92%





Lords of the Realm 2

Starzy komputerowi „stratedzy" twierdzą, że zdarza im się jeszcze natrafić [redacted] nową grę, której [redacted] kilku godzinach – czy nawet kilku dniach – nie pokryje pył zapomnienia... Mam dziś dla nich dwie wiadomości: dobrą i złą. Zacznę od dobrej: „Lords Of The Realm II" to [redacted] gra, która naprawdę wciąga i daje się lubić! Teraz wiadomość gorsza: możemy z te[redacted] powodu mieć niejedną kiepsko przespaną nockę...

Przenieśmy się „wehikułem czasu" do Anglii i Walii drugiej połowy XIII wieku. Mamy Rok Pański 1268. Kraj pozbawiony jest władcy, gdyż właśnie bezpotomnie zmarł król. Królestwo Anglii jest podzielone na hrabstwa, kierowane przez potężnych i bezwzględnych możnowładców. Każdy z nich pragnie zdobyć koronę dla siebie. Żaden z nich nie liczy się z interesem całości państwa. Kraj pogrąża się w chaosie i pożodze lokalnych wojen. Rozpoczyna się krwawe współzawodnictwo o koronę. W grze „Lords Of The Realm II" jednym z walczących pretendentów stajesz się właśnie Ty. Czy będziesz w stanie podołać temu wyzwaniu i zetrzeć w proch armie wszystkich konkurentów?

Kiedy w moje ręce trafił srebrzysty krążek zatytułowany „Lords Of The Realm II", uruchomiłem tę grę z zaciekawieniem, jak i z pewną rezerwą. Mimo upływu czasu miałem jeszcze dobrze w pamięci dość ciekawą grę-poprzedniczkę, o tym samym tytule, ale bez cyferki wydania. Obawiałem się, że pomysł powtórzenia konwencji tamtej gry nie wytrzyma próby czasu, gdyż wymagania grających szybko rosną. Miło mi donieść, że obawy te nie potwierdziły się. „Panowie Królestwa II" pochwycili mnie rychło w swoje szpony i przez kilka kolejnych dni nie umiałem się z nich wyrwać. Jest bowiem w „Lords Of The Realm II" to wszystko, co dobrej grze strategicznej jest potrzebne.

INFO

Wydawca:	Sierra On Line
Producent:	Impressions
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	IPS/Licomp
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	[redacted] SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Jest dobry pomysł i interesujące, spójne jego rozwinięcie. Jest ładna i czytelna grafika SVGA, nawiązującą stylem do maniery malarstwa późnego średniowiecza. Gra „Lords Of The Realm II" ma to, o co dziś najtrudniej: niepowtarzalny nastrój i klimat. W głównej, strategicznej części tej gry znajdujemy wypróbowany system tur, nawiązujący wyraźnie do „Civilization II". Druga, równoległa część „Lordów", to gra akcji. Jest ona rozgrywana w czasie rzeczywistym. Obejmuje kierowanie pełnymi dramatyzmu bitwami między armiami oraz fascynujące sceny oblegania twierdz i zamków. Kierowanie tymi walkami i rozstrzyganie ich wyników można powierzyć komputerowi. Ale to łatwizna i odarcie gry z połowy jej uroku! Można i wręcz należy sterować tymi walkami ręcznie! Dopiero wtedy zabawa jest odlotowa, a klasa i rysunek scen bitewnych bardzo bliskie sterowaniu walką w „Warcraft II". Można wówczas cudownie wykorzystywać topografię terenu walki, stosować przeróżne manewry i pułapki taktyczne. Niewielkimi siłami można pokonać wielkie armie wroga, choć przyznać trzeba, że komputer poczyna sobie z nami dość dzielnie.

Gra [redacted] to, [redacted] najtrudniej: niepowtarzalny nastrój i klimat.



Zwycięstwo w „Lords Of The Realm II" nie przychodzi łatwo. Trzeba harmonijnie sterować procesami produkcyjnymi (rolnictwo, przemysł, budownictwo) i dbać o prawidłowe kształtowanie się królewskiej kasy. Osiągnięcie zgodności rozwoju gospodarczego i militarnego hrabstwa z dobrą kondycją oraz zadowoleniem jego ludności nie jest łatwe. Konkurenci dokładają Ci jak mogą, a powodzie, nieurodzaje oraz „morowe zarazy" gnębią Twoich poddanych. W tej sytuacji trzeba najpierw zadbać o przyrost i dobrą kondycję ludności, a zaraz potem szybko zbudować co najmniej cytadelę i powołać wystarczająco silną armię. Armie wyposażasz w zbroje, miecze, kusze, łuki, maczugi i halabardy. W przypadkach gdy masz „nóż na szyi" – zasilasz je pospolitym ruszeniem zbrojnym w widły. Jest ono cennym uzupełnieniem regularnych jednostek, niestety obniża zadowolenie Twoich poddanych. Zdobywanie zamków za pomocą katapult, taranów i wież oblężniczych to w tej grze czysta przyjemność. To samo można powiedzieć o obronie zamków m.in. poprzez wylewanie wrzącego oleju na głowy nacierających. O tym wszystkim mówi obszernie niezwykle starannie i estetycznie wydana przez IPS polskojęzyczna instrukcja. Wprawne operowanie rozgrywką kosztuje początkowo trochę trudu, ale reguły gry szybko wchodzą w krew i potem jest już „z górki". Scenariuszy w „Lordach" jest pod dostatkiem, tym bardziej, że gra posiada opcję „custom", co daje pole dla własnych inicjatyw. „Lords Of The Realm II" mieści opcję pojedynczych zmagań z komputerowym przeciwnikiem oraz opcję gry „multiplayer" (od dwóch do pięciu graczy), w sieci, poprzez modem i za pośrednictwem kabla zerowego. ***Reset***

Grafika 90% Grywalność 92%
Oryginalność 90% Dźwięk 80%

„Lords Of The Realm II" polecam fanom gier strategicznych z przekonaniem, że się na niej nie zawiodą.

WERDYKT 92%





INFO	
Wydawca:	User
Producent:	[redacted]
[redacted] wydania:	Już [redacted]
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	User
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	486DX VGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Polanie CD

Kilka miesięcy minęło [redacted] premiery polskiej strategii „Polanie". Dziś dostępna jest już [redacted] wersja, wzbogacona i bezsprzecznie lepsza.

Producent tej pozycji, firma User, przez ostatni okres nie zasypiał gruszek w popiele. Choć pierwsza część „Polan" przyniosła spory sukces, programiści wzięli się żwawo do roboty i stworzyli coś nowego oraz znacznie lepszego. „Polanie CD" powstawali przy udziale wszystkich graczy, to znaczy, że sugestie i prośby były rozpatrywane, zaś najciekawsze pomysły starano się zrealizować. Zacznijmy od tego, że zwiększyła się liczba misji, mamy teraz do dyspozycji dwa razy więcej scenariuszy niż miało to miejsce w pierwowzorze. Etapy podzielone zostały na kampanie o dźwięcznych nazwach: Powrót Mirka (notabene jest to zestaw wszystkich misji z pierwszej części „Polan"), Przyjaciele, Porwanie, Wojna Magów, Wschodnia Pożoga, Południe w Ogniu. Trzeba przyznać, że tytuły są naprawdę interesujące, a proszę mi wierzyć, sama rozgrywka jeszcze bardziej. Nowy zestaw zadań stawia przed graczem prawdziwe wyzwanie. Teraz jest o wiele trudniej, choćby z racji tego, że znacznie poprawiono komputerową inteligencję. Misje nie są sztampowe, wymagają sporo umiejętności nabytych wcześniej w pokrewnych tytułach: „Dune II" czy „Warcraft". Musimy więc eskortować jakąś ważną osobistość, wytłuc w pień wszystkich ukrywających się wrogów, poprowadzić naszego bohatera (kogoś na kształt Soni z „Red Alerta") do sławy i chwały. Oczywiście nie zabraknie także typowych misji, gdzie przydadzą się nauki zdobyte w niedzielnym wydaniu programu Tydzień (to ten dla rolników, jakby ktoś nie wiedział), w których to należy wybudować wioskę, hodować krowy itd. Wspominałem już o znacznej poprawie sztucznej inteligencji komputera. Kiedyś kluczem do zwycięstwa było wybudowanie palisady. Otaczaliśmy murem kawałek terenu, zaś wróg stał pod płotem i gapił się bezczynnie. Teraz już tak nie będzie, z prawdziwą determinacją żołnierze nieprzyjaciela przełażą przez ogrodzenie (to znaczy niszczą je) i bezpardonowo napadają na nasz dobytek, gwałcąc krowy i uprowadzając kobiety (lub odwrotnie, sam już nie wiem). Niestety, większym zmianom nie uległa grafika, postarano się raczej o pewne zabiegi kosmetyczne. Nadal pozostał niezbyt rewelacyjny widoczek VGA, no ale może przy „Polanach 3" pojawi się coraz powszechniejsza podwyższona rozdzielczość. Jeżeli chodzi o jednostki, to dodane zostały trzy nowe postacie: pastuszek opiekujący się krowami i uprowadzający je od wroga (naprawdę szybki i sprytny drań), kusznik – świetny w działaniach zaczepnych na większą odległość i mag – nieokiełznany mistrz czarnej i białej magii. Razem z innym dostępnym inwentarzem, wymienione postacie mogą się stać żelazną podporą naszej armii. Rozgrywka stała się bardziej dynamiczna i znacznie trudniejsza niż w części pierwszej. Aby ukończyć grę na najwyższym poziomie, trzeba zarezerwować sobie nieco czasu i wytrwale dążyć do wyznaczonego celu. Choć nuda raczej nam nie grozi, autorzy przygotowali kilkadziesiąt minut muzyki, umiejętnie budującej nastrój. Jest doprawdy bardzo dobra, a zapisana została na płycie, więc jeżeli komuś przyjdzie na to ochota, to może sobie ją puścić na odtwarzaczu CD. Pomiędzy poszczególnymi misjami pojawiają się statyczne, lecz ciekawe w wyrazie i dobrze wykonane plansze, ukazujące cel i zadania poszczególnych wypraw. Czasem są nieco drastyczne i krwawe, jednak w pełni oddają atmosferę tamtych dni. Jeżeli ktoś nigdy nie miał okazji zagrania w „Polan", stracił sporo, gdyż prawdę powiedziawszy jest to jedna z najlepszych polskich gier, jakie się kiedykolwiek ukazały. Choć pomysł oparto na słynnych światowych pozycjach, to jednak gra ma w sobie wiele elementów dla siebie charakterystycznych i niepowtarzalny urok. Polecam „Polan CD" wszystkim, nie tylko miłośnikom strategii rozgrywającej się w czasie rzeczywistym. Na koniec jeszcze raz należą się gratulacje autorom, których wszystkie pochwały powinny jeszcze bardziej mobilizować do ciężkiej pracy. Może już niebawem otrzymamy kolejnych „Polan", którzy powalą nas świetną grafiką, renderowanymi filmami, możliwością gry multiplayer i innymi nowoczesnymi fajerwerkami. Czego Wam i sobie ze wszystkich sił życzę. ***Eldgar***





Grafika 60% Grywalność 90%
Oryginalność 40% Dźwięk 70%

Sympatyczna i bardzo dobra gra strategiczna. Kandydatka do nagrody na najlepszą polską produkcję.

WERDYKT 70%

Gra „NASCAR Racing" zawsze mi się dobrze kojarzyła. Nie, żebym pasjonował się tym sportem na tyle, aby zachwycić się realizmem symulacji czy odwzorowania torów - nie, nie. Po prostu nie ma nic przyjemniejszego niż jazda po owalnym torze pod prąd z prędkością 150 km/h i czołowe zderzenie ze sznurem pędzących równie szybko aut (przy włączonej nieśmiertelności oczywista).



NASCAR Racing 2

INFO

Wydawca:	Sierra
Producent:	Papyrus
Data wydania:	Już jest
Cena:	140.00
Dystrybucja:	IPS/Licomp
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 VGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Za „NASCAR Racing 2" odpowiedzialni są twórcy części pierwszej, firma Papyrus, która została całkiem niedawno wchłonięta przez amerykańskiego supergiganta Sierrę. Poprzednik rozszedł się w USA w kolosalnych nakładach (cóż w tym dziwnego, w końcu te wyścigi to tamtejszy wynalazek), natomiast w Europie zdobył popularność jedynie w wąskim gronie pasjonatów. Podobny los spotka pewnie i część drugą, ale nie uprzedzajmy faktów.

Główne menu daje nam możliwość przejechania dowolnego wyścigu na jednej z 28 autentycznych tras, rozegrania mistrzostw oraz przejścia do ekranu edycji drużyn. Idąc za przeczuciem, które jeszcze nigdy mnie nie zawiodło (no może raz – samochód do tej pory stoi u blacharza), wystartowałem od razu do tej ostatniej opcji. Realizm jest po prostu wszechobecny (gra otrzymała oficjalną licencję). Widać to po zachowaniu się pojazdów, ukształtowaniu i otoczeniu tras, widać to także i tutaj. W grze zawartych zostało 39 autentycznych kierowców z sezonu 1996, wraz ze zdjęciami, biografiami oraz własnymi teamami i samochodami wyglądającymi dokładnie tak, jak w rzeczywistości. Gracz może wyedytować sobie prawie wszystko. Najciekawsza jest oczywiście możliwość pomalowania swego pojazdu w dowolne kolory i oblepienia go dowolnymi teksturami. Po opanowaniu podstaw lakiernictwa samochodowego, postanowiłem przejechać się kawałek moim nowym wściekle pomarańczowym cackiem. Oczywiście taki twardziel jak ja, który niejeden komputerowy bolid już skasował, nie uznaje półśrodków. Wszelkie detale – na maxa, jazda – realistic, wszelkie pomagajki – wyłączone. Pełny profesjonalizm. GO! Po treningach wystartowałem z przedostatniej pozycji. Pierwszy zakręt w lewo (w tych wyścigach zakręty są zawsze w lewo, jako że tory mają kształt idealnie jajowaty) – ląduję na bandzie, drugi w lewo – wpadam na pobocze, trzeci w lewo – zostałem zdublowany. Po piątym okrążeniu zobaczyłem czarną flagę i zdyskwalifikowano mnie. Nawet nie wiem za co. To tyle, jeżeli chodzi o pęd za realizmem. Pokornie wróciłem do ekranu opcji, trochę spuściłem z tonu i rozpocząłem mozolny trening, który jest zresztą kluczem do sukcesu w tej grze. W międzyczasie przeczytałem jeszcze instrukcję, w której wyjaśnione są wszystkie zasady rządzące wyścigami NASCAR, a które przez ludzi z Papyrusa oddane zostały bardzo wiernie.



Wyścigi NASCAR dla przeciętnego Polaka wydają się bardzo egzotyczne. Dlatego też gra, mimo doskonałej grafiki i wręcz fanatycznego realizmu, może się spodobać jedynie prawdziwym entuzjastom.



Graficznie gierka rządzi. Po włączeniu wszystkich detali i tekstur oraz podwyższonej rozdzielczości (tryb VGA prezentuje się raczej nieciekawie), możemy zobaczyć jeden z najdoskonalszych engine 3D na PC. O dziwo, szybkość na zwykłym P100 jest prawie zadowalająca. Na przykład liczba klatek animacji zdecydowanie przewyższa tę z „Sega Rally PC". Otoczenie tras jest bardzo bogate – trybuny z publiką, drzewka, samochody techniczne, plansze reklamowe, budynki, nawet ludzie w boksach – potęga szczegółów. Dodatkową atrakcją jest to, że każda z tras została przeniesiona do gry z niesamowitą wręcz pieczołowitością. Można więc być pewnym, że tory, po których się ścigamy, są co do centymetra takie same, jak w rzeczywistości. Innym cudeńkiem są samochody, które wyglądają po prostu rewelacyjnie. Całe kolorowe, oblepione reklamami i dopracowane do najmniejszego szczegółu. Widać ruch zawieszenia, skręty kół, w środku siedzi kierowca (przy odrobinie samozaparcia można zauważyć, jak zmienia się oświetlenie... wnętrza kabiny). Równie widowiskowo prezentują się kraksy – w powietrzu latają części karoserii, dym leci spod kół, a bezwładne wraki, kręcąc bączki, lądują na poboczu – skate'owo. Trochę gorzej wypadł dźwięk. Na przykład pisk opon przypomina trochę szorowanie paznokciami po metalowym parapecie i niebezpiecznie zbliża się do częstotliwości, przy której pękają szklanki i filtry na monitory. Poza tym jednym zgrzytem (a właściwie wizgiem), reszta – ryk silników, uderzenia podczas kraks – są OK. Jak więc widać, gra jest dopracowana. Szczegółowa grafika, realizm, który zadowoli każdego, ułatwiacze dla ludzi preferujących rozrywkowy styl jazdy – naprawdę wszystko tu jest. Ale jest też jedno ale. Gdy zapytamy statystycznego Polaka, co to jest NASCAR, pewnie odpowie, że to jakiś nowy proszek do prania, albo kolejny dezodorant dla prawdziwych mężczyzn. I w tym właśnie sęk. Dlatego na przykład nad „Power F1" spędziłem znacznie więcej czasu niż nad „NR2". Pomimo iż ta druga gra jest lepsza. ***Piotres***

Grafika 95% Grywalność 70%
Oryginalność 86% Dźwięk 80%

Dopracowana i szczegółowa grafika, realizm, który zadowoli każdego, ułatwiacze dla ludzi preferujących rozrywkowy styl jazdy.

WERDYKT 83%

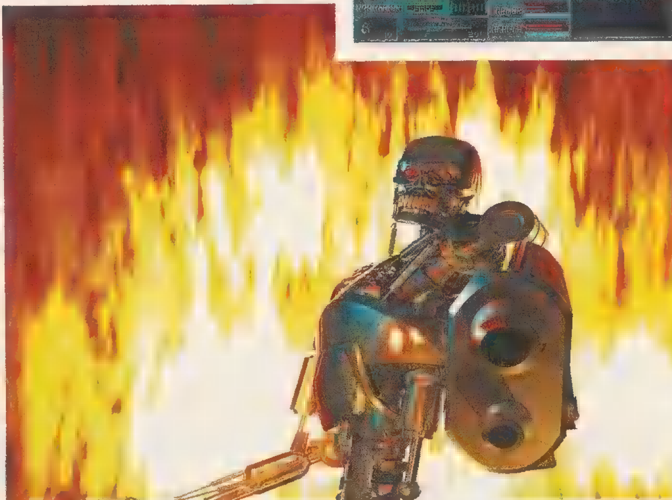
SkyNet's Revenge

Jest rok 2029. Po wojnie atomowej, która niemal zniszczyła naszą cywilizację, niedobitki ludzkości stanęły przeciwko nowemu zagrożeniu – zabójczym maszynom, kierowanym przez inteligentny komputer – Skynet. Początkowo ludzkość była eksterminowana w obozach koncentracyjnych, gdzie co dzień ginęły setki, a najsilniejsi byli wykorzystywani do wywozu ciał. Wydawało się, że nie ma już żadnej nadziei...



INFO

Wydawca:	Virgin
Producent:	Bethesda
Data wydania:	Już jest
Cena:	146,00
Dystrybucja:	IPS/Licomp
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS



Pewnego dnia pojawił się jednak ktoś, kto postanowił poprowadzić ludzi do walki przeciwko bezlitosnym maszynom. Był to John Connor. Stanął on na czele rebelii, pokazując, jak kryć się przed Infiltratorami – latającymi szpiegami Skyneta, jak wykrywać słabe punkty u Terminatorów i budować schronienia dla własnych rodzin. Powoli w ludzi znów zaczęła wstępować nadzieja. Jednak Skynet nie poddawał się, udoskonalał swoje twory, koncentrując się zwłaszcza na Terminatorach, pokrywając je wpierw gumową, a potem naturalną skórą, aby wnikając w ugrupowania rebeliantów Connora były trudne do wykrycia. Ludziom pozostało tylko jedno – zniszczyć to, co kieruje wszystkimi maszynami – Skynet. John Connor postanowił wyznaczyć jednego ochotnika, na tyle szalonego i odważnego, by wykonać tę nieprawdopodobną misję...

To właśnie jest w skrócie powód, dlaczego uzbrojony po zęby stajesz przeciwko dziesiątkom maszyn wroga, przemykasz się po skomplikowanych korytarzach kompleksów i stacji technicznych, unikając strzałów z działek plazmowych i wybuchów latających bomb. Ponieważ słyszałem pewne jęki zawodu po tym, jak ukazał się „Terminator – Future Shock" (ja również miałem niewielkie obiekcje), od razu mówię – „Skynet" jest bombowy! Dosłownie i w przenośni. Może mój entuzjazm bierze się z tego, iż byłem fanem obu części filmowego „Terminatora", ale wystarczy tylko 5 minut przy „Skynecie" i można od razu się wczuć w atmosferę poatomowego świata. Widać nie tylko stosy czaszek, spalone zwłoki i dziesiątki ruin, ale, spoglądając w górę, można także podziwiać przelatujące Infiltratory (nie radzę jednak przesadzać z tym podziwianiem, bo takie maszynki są ciężko uzbrojone i mogą zacząć strzelać) lub też sprawdzić, czy po wejściu do radioaktywnego wykopu będziesz świecił w ciemnościach niczym zegarek Tissot. Zestaw uzbrojenia, jakie możesz zdobyć, jest imponujący. Poza takimi podstawowymi elementami z wyposażenia skauta, jak metalowa pałka, Uzi czy też karabin szturmowy M-16, jest też strzelba oraz ciężki karabin maszynowy (używany tradycyjnie przez Terminatorów). Do wyjątkowo skutecznych przyrządów, mogących Ci pomóc przedłużyć życie na następne 15 sekund, należą karabin i działo pulsacyjne, karabin laserowy i wyrzutnia granatów. Jeśli dodać jeszcze kilka sztuk granatów, ręcznie montowanych ładunków wybuchowych, bomb czasowych i koktajli Mołotowa, cóż jest to zestaw, który każdego prawdziwego mężczyznę może przyprawić o miły skurcz w sercu. Przeciwko naszemu dzielnemu rebeliantowi staje plejada znakomitych zabójców, takich jak Łaziki, samonaprowadzające się miny, czy Terminatory. A'propos, tu mały cynk dla erotomanów i wielbicieli golizny! Terminatory są całkiem nagie – do tego stopnia, że nie mają nawet skóry!



Do tej technicznej jatki nie musisz oczywiście przystępować samemu. W grze istnieje możliwość gry zespołowej, można więc połączyć się przez sieć lub modem z kumplami i wspólnie ustrzelić parę maszynek. Można też dowolnie ustawiać tryby graficzne (VGA i SVGA), i poziom detali. Ściślej mówiąc, to wszystko, co powinno być w grze doomopodobnej jest w „Skynecie". Bardzo polecam! ***Lucas***

Grafika 90% Grywalność 80%
Oryginalność 60% Dźwięk 60%

Terminator: Rampage zawsze pozostawał w cieniu Dooma, a teraz SkyNet Revenge nie ma szans w konfrontacji z grą Quake.

WERDYKT 82%

INFO

Wydawca:	CD-Projekt
Producent:	Metropolis
Data wydania:	Już jest
Cena:	125.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	[redacted]
SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS	



Katharsis

W dniu 1 marca, z ramienia redakcji GK, wziąłem udział [redacted] premierze polskiej gry, która odbyła się [redacted] Pubie Książęcym [redacted] Warszawie. Gra została wyprodukowana przez Metropolis. Jakież było moje zdziwienie, gdy wśród obecnych [redacted] sali współautorów gry rozpoznałem swego kolegę z liceum.

Na początku zaznaczam, że nie lubię nawalanek w stylu „Space Invaders" czy „S.T.O.R.M." Gdyby gry komputerowe ewoluowały jedynie w tym kierunku, zająłbym się propagowaniem idei ekologicznych i antytechnologicznych. „Katharsis" to niestety właśnie tego typu nawalanka, lecisz człowieku stateczkiem, strzelają do Ciebie źli wrogowie, a Ty ich zabijasz, dolatujesz do końca planszy i po krzyku. Kretyństwo!

STOP — może jednak nie. To znaczy, główne cechy gatunku zostały tu zachowane. Jest stateczek, jest plansza i są wrogowie. Jest jednak wiele więcej. Po pierwsze, grafika. Wyróżnia się nie tylko, skądinąd powszechnym już, trybem SVGA – prawdziwą nowością jest to, że prawie wszystkie pojawiające się na ekranie pojazdy są trójwymiarowe. Stateczki odwracają się, strzelają przed siebie, za siebie i Bóg raczy wiedzieć gdzie jeszcze (nie wszystkie poziomy jeszcze przeszedłem). Drugą rzeczą zachwycającą w „Katharsis" jest fabuła. Ktoś się nieźle natrudził, wymyślając ten scenariusz. W rezultacie nie grałem dlatego, że lubię sobie postrzelać (bo wolę pomyśleć), ale po to, by dowiedzieć się, po kiego grzyba w ogóle gram. Jeszcze nie wiem, ale jak skończę, to mam nadzieję, że się dowiem. Chyba żebym nie skończył. Do wad zaliczyłbym objętość gry. Dwa kompakty, w dzisiejszych czasach nikogo już nie dziwą, ale to przecież tylko nawalanka, na miłość boską.

No dobrze, a teraz pochwały. Grafika, fabuła oraz fakt, że jest to rodzima produkcja, która pokazuje, że nawet odgrzane tematy można zaprezentować w ciekawy sposób. Największym atutem jest jednak to, że „Katharsis" definitywnie kończy z dziadostwem polskich gier. Technologicznie wyrafinowana, wydawniczo poprawna (tzn. pudełko jest O.K., ale mogłoby być lepsze) – tak to powinno wyglądać.

Acha, przypomniał mi się jeszcze jeden szczegół – tło. Generalnie, jak wspomniałem, grafika jest niezła, ale drugi plan jest przerażająco pusty. Chyba nikt by nie umarł, gdyby dorzucić tam parę obiektów więcej. Mimo tego niedociągnięcia, gra nie nudzi się wizualnie i, nawet jeśli nie przepada się za podobnymi nawalankami, jest całkiem znośna.

No cóż, mimo że nie przepadam za strzelankami, tej grze poświęciłem stosunkowo dużo czasu. Nie bez znaczenia był dla mnie fakt, że jest to produkt polski. Niewiele w końcu mamy polskich gierek i podejrzewam, że gdybym miał katować się przy zachodniej produkcji wyglądającej jak „Katharsis", długo bym nie wytrzymał. Swoją drogą ciekaw jestem, jak gra będzie się podobała zachodnim dystrybutorom, gdyż nie wątpię, że firma Metropolis będzie czyniła starania, żeby sprzedać grę za granicę. Nie bardzo powiodło się z „Teeneagentem", może uda się z „Katharsis"? No tak, ale żeby sprzedać grę na Zachodzie, musi być ona naprawdę dobra, a tu... O tym za chwilę, bo muszę dokonczyć ocenę z pozycji graczka-szaraczka. W sumie produkt nie nowatorski, ale ciekawie przedstawiony. Miłośnik strzelanek nie powinien żałować kilku godzin spędzonych przed ekranem.

A! Zapomniałbym o najważniejszym, „Katharsis" ma najładniejsze wybuchy, jakie w życiu oglądałem, naprawdę są cudne, warto kupić tę grę dla samych tych efektów.

A teraz czas na rzeczy mniej miłe i ocenę gry z punktu widzenia technicznego. Tu można przyczepić się do kilku rzeczy. Najwyraźniej brak profesjonalizmu widać w jakości przerywników filmowych – wychodzą braki w umiejętności obsługi „Smackera" (to taki program do kompresji). Na koniec o sprawie, która mnie najbardziej zbulwersowała. Otóż na premierze gry wręczano różne gadżety, w tym teczkę z materiałami prasowymi. Nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie fakt, że sposób w jaki podane tu zostały informacje o grze „Katharsis", degraduje potencjalnych recenzentów do roli półgłówków, którzy o niczym nie mają pojęcia. Gdyby nie dane mi było wiedzieć tej gry, to na podstawie tej ulotki uwierzyłbym, że jest to ewenement na skalę światową. Najgorsze z tego wszystkiego jest to, że w tym samouwielbieniu, firma Metropolis przekroczyła wszelkie granice przyzwoitości. Wśród wielu mocno eksponowanych zalet, szczególną uwagę zwróciłem na informację, że występujące w grze przerywniki filmowe są wyświetlane w 65 tys. kolorów. Ta sama informacja powtórzona jest również na pudełku gry. Ciekawe jednak, że producent programu „Smacker", którego użyto tu do kompresji animacji, podaje w instrukcji firmowej, że maksymalnie można uzyskać tylko 256 kolorów! Jeśli zatem jakimś cudem firmie Metropolis udało się wycisnąć, aż 65.000 kolorów, mając do dyspozycji 8 bitów, to jest oczywiście genialna. Tak naprawdę, filmiki wyświetlane są jedynie 236 kolorach!

Szkoda również, że szef Metropolis, tak zwykle czuły na punkcie najmniejszego błędu literowego u innych, nie zadał sobie trudu przeczytania tekstu na pudełku. Bo gdyby to zrobił, to pewnie tekst byłby napisany po polsku (a nie po „polskiemu") i nie byłoby tam kompromitujących błędów ortograficznych. ***Grzegorz Rogowski***

Grafika 65% Grywalność 55%
Oryginalność 30% Dźwięk 79%

Archaiczny pomysł w nowej szacie. Za grą przemawiają niektóre rozwiązania graficzne i dźwięk. Przeciw grywalność (miodność).

WERDYKT 58%

INFO

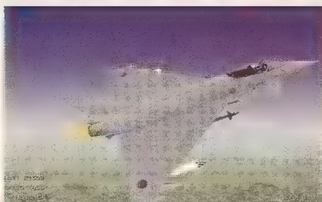
Wydawca:	Ocean Software
Producent:	DID
Data [redacted]	Już jest
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium [redacted] SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]



Super EF 2000

„Ręka [redacted] drążku pociła się, oczy [redacted] biegały po wskaźnikach, wiedziałem że wróg jest blisko, ukrywa się [redacted] zasłoną elektronicznych układów zakłócania pracy radaru, skrada się lecąc nad samą ziemią..."

Przeglądając różne pisma komputerowe zauważyłem, że większość recenzji z symulatorów lotu zawiera podobne zdania. Dziwne, tym bardziej że niewiele jest symulatorów prawdziwie oddających atmosferę walki powietrznej. Nie chodzi tu o grafikę czy dźwięk, ale o nagły przypływ adrenaliny, gdy tylko wróg pojawi się na ekranie radaru. Pod tym względem bywa bardzo różnie, na przykład stary „F29 Retaliator" po dziś dzień kopie tyłek najnowszym produkcjom. Czy jest w stanie skopać go „Super EF 2000 for WIN 95"? Po pierwsze grafika, jest dobra. Tak dobra, że aż olśniewająca. Gra ma już swoje lata, ale grafika nadal rządzi, jeśli chodzi o symulacje. Co prawda producent twierdzi, że obrazy wyświetlane na ekranie uległy poprawie od czasu pierwszego wydania gry, jednak bliższa lektura instrukcji obsługi wyjawia, że chodzi jedynie o detale w stylu różnych sposobów ukazywania uszkodzeń skrzydeł. Co zastanawia, to dokładność z jaką oddano obraz samolotów i terenu, oraz szybkość, z jaką to wszystko działa, nawet na przeciętnie mocnym sprzęcie (zgodnym jednak z wymaganiami producenta). Kiedy latałem tak sobie w „EF 2000", to nie mogłem nie zadać sobie pytania, dlaczego nowsze symulatory (takie jak „Flying Corps") szokują swoimi wymaganiami sprzętowymi, oferując równocześnie grafikę jedynie poprawną dla posiadaczy minimalnej konfiguracji. Jeśli więc o grafikę chodzi, to „EF 2000"



nadal znajduje się w czołówce i dobrze, bo przeciętnie wyposażeni gracze mogą sobie poużywać (Uwaga! 16 MB RAM to już podstawa).

Lata przeciętnie, walczy przeciętnie, [redacted] jak złoto.

Sama gra to poprawnie zrealizowany symulator. Są misje oddzielne, jest kampania. Menu opcji nie zostało specjalnie zmienione, co oznacza, że nadal można się pogubić w wyborze misji (z trudem przychodzi zrozumieć czego w ogóle wymaga od nas dowództwo). Przechodzimy do kabiny, włączamy dopalacze i możemy zaczynać. To, co w „EF 2000" podoba się najbardziej, to fakt, że gra rozpoczyna się pod hangarem, od którego należy kołować na pas startowy (można również ominąć ten element i znaleźć się od razu w powietrzu). Element ten nadaje pewien realizm całości i obiecuje, że dalej będzie podobnie. Prawda jest taka, że nic nie można zarzucić grywalności „EF 2000". Sprawa jest prosta, jeśli lataliście już na symulatorach nowoczesnych myśliwców, to znacie dobrze to uczucie, kiedy na radarach pojawiają się wrogie jednostki, a Wy namierzacie je i eliminujecie za pomocą rakiet dalekiego zasięgu. Bum! I nie ma kolesi. Nikogo nie gryzie sumienie, bo nie widział twarzy wyzerowanego przeciwnika, nie widział nawet jego samolotu, wszystko rozegrało się na przestrzeni 140 mil. Zaraz! Czyżby oznaczało to, że symulatory nowoczesnych maszyn bojowych są nieco bezduszne? No cóż, tak. Zwróćcie uwagę, że mordując komputerowych przeciwników nie jesteście nawet w stanie przyjrzeć się ich samolotom. Być może dlatego „EF 2000" wyposażono w możliwość gry w sieci. Od razu zaznaczam, że w sieci nie grałem, czego bardzo żałuję, gdyż nietrudno wyobrazić sobie, jak zyskuje na grywalności gierka wrzucona na kilka połączonych komputerów. Oczyma mojej duszy widzę, jak dobrzy przyjaciele zamieniają się w śmiertelnych wrogów i dokopują sobie nawzajem w renderowanej przestrzeni powietrznej. „EF 2000" posiada też coś dla tych z nas, którzy lubują się w wykładniach technicznych i meandrach wojny elektronicznej. Ci, którzy lubią przygotowywać się do rozgrywki przez kilka godzin tylko po to, żeby polatać pięć minut, będą zachwyceni. Jest tu co ustawiać przed bitwą. Co prawda nie jest to strategia w pełnym tego słowa znaczeniu, ale każdą misję można rozegrać „na chama", czyli z głośnym krzykiem zabijać wszystko, co stanie na naszej drodze lub „z głową", dokładnie planując rozgrywkę. To co ważne: „EF 2000" chodzi teraz pod Win 95. I to całkiem nieźle. ***Grześ***



Grafika 85% Grywalność 70%
Oryginalność 10% Dźwięk 60%

Całość chodzi tak ładnie, że warto ją zarekomendować miłośnikom symulacji.

WERDYKT 7[redacted]%

Flash Point Korea

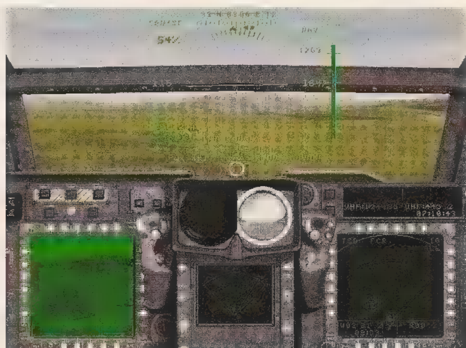
INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Jane's Combat Simulations
Data wydania:	Już jest
Cena:	58.[illegible]
Dystrybucja:	IPS/Licomp
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Kiedy już sobie pograłem i zaspokoiłem pierwsze potrzeby, wziąłem do ręki zielone opakowanie i, chcąc powiedzieć coś doniosłego, wyszeptałem: Oto Gra!



Longbow zyskał sobie miano najlepszej symulacji roku w Stanach Zjednoczonych. Nic dziwnego. Ta gra potrafiła zachwycić grafiką, poziomem akcji i po prostu czadem, jaki zadawała innym symulacjom. Przy okazji wydania „AH 64D" okazało się, że symulacje śmigłowców są o wiele lepsze od symulacji samolotów, gdyż są po prostu ciekawsze. Lot nad ziemią stawia nas w bezpośrednim zagrożeniu ze strony jednostek pancernych, a nawet poszczególnych żołnierzy wyposażonych w rakiety typu Stinger. Gra w „AH 64D" była o wiele bardziej ekscytująca niż jakikolwiek przeciętny symulator samolotu. Nowością był też poziom realizmu w obsłudze samego śmigłowca. Gracz był w stanie zrobić dokładnie to, co prawdziwy pilot Apacza, tj. wezwać wsparcie lotnicze, wsparcie artyleryjskie, wyznaczyć podczas lotu strefy priorytetowego obstrzału dla skrzydłowych itp. Ten, kto pograł dłużej niż tydzień, zapewne wykorzystał możliwość ukrywania się za nierównościami terenu, zza których można było razić wroga deszczem pocisków Hellfire. Dla wytrawnego „symulatorowca" gra ta była perełką, której nie wolno było ominąć. Był jednak jeden feler – misje, które po dwóch tygodniach zaczęły się powtarzać. Było ich bardzo mało, ale wydawca zaznaczył już na wstępie, że pojawią się dodatkowe dyski... I oto jest!

„Flashpoint Korea" to dodatkowe misje do „AH 64D2", dokładnie około 140 misji i cała kampania! Jednak jest coś więcej. „Korea" zapewnia poprawę efektów dźwiękowych, dodaje możliwość zajęcia miejsca drugiego pilota, zwiększa realizm oraz w pewnym stopniu przyspiesza grafikę.

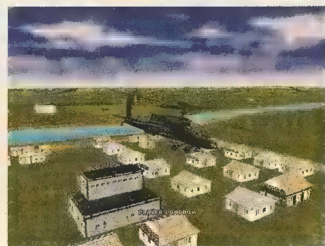


Pojawiły się nowe jednostki, które będzie można wysadzać w powietrze przy akompaniamencie nowych dźwięków i towarzyszeniu pięknych eksplozji. Grafika (jak zwykle doskonała) działa szybciej i sprzęt nie musi poświęcać trzech sekund na przerzucenie widoku z kabiny pilota na widok zewnętrzny. Ilość komunikatów radiowych jest przeogromna i co chwila słychać coś w słuchawkach.

Prawdziwa zabawa rozpoczyna się, gdy już przylecimy do strefy walki. To, co dzieje się wokół nas, najlepiej określić jako „Doom" w śmigłowcu (poziom NIGHTMARE). Latają rakiety, dowódcy oddziałów pancernych proszą o wsparcie, co chwilę słyszymy jak kule odbijają się od kadłuba naszego Apacza. Słowem jest co robić.

Bomba, dałbym 100%, ale istnieją ludzie, którzy mają gdzieś symulatory.

Bardzo budujący jest fakt, że nie trzeba być asem przestworzy, żeby przejść przez kampanie oferowane w zestawach „AH 64D" oraz „Flashpoint Korea", a równocześnie bardziej doświadczeni „piloci" nie będą narzekali na brak zajęcia. Naprawdę brak mi słów uznania dla panów (i pań) z Electronic Arts oraz wspomagających ich ludzi z Jane's Combat Simulations – wykonali oni kawał dobrej, rzetelnej roboty, która przywraca pozytywny wizerunek symulacji lotniczych, które zyskiwały na realizmie, równocześnie tracąc na grywalności.



Dawno się tak nie spociłem, grając w symulator. Po prostu to jest coś. Należy także dodać pochwałę dla polskiego wydawcy, który naprawdę postarał się, aby całość wyglądała przyzwoicie. W oryginalnym „AH 64D" gracz otrzymywał elegancką rozpiskę z klawiszologią, którą można było powiesić na ścianie lub rozłożyć w dobrze widocznym miejscu. „Korea" podobnej rozpiski nie oferuje, ale za to książeczka jest wykonana na wysokim poziomie i można ją wziąć do ręki bez obawy, że rozpadnie się (jak instrukcja do „EF 2000").

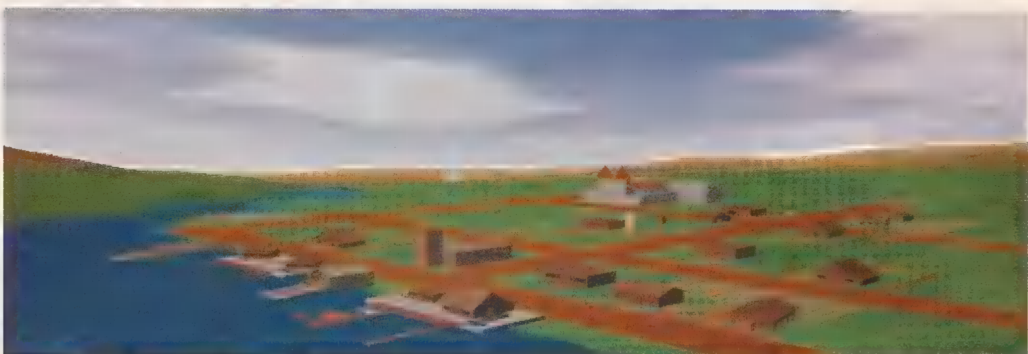
Dla graczy mam tylko jedną wiadomość: Jeśli posiadacie już „AH 64D", to zakup „Flashpoint Korea" jest tak naturalny, jak następstwo pór roku, tego nie można zmienić. Jeśli jednak nie macie „AH 64D", to wiele tracicie.

Grześ

Grafika 85% Grywalność 90%
Oryginalność 15% Dźwięk 86%

UWAGA! „Flashpoint Korea" DZIAŁA TYLKO W POŁĄCZENIU Z „AH 64 D Longbow"!

WERDYKT 90%



Destiny

Gra „Destiny" jest reklamowana jako ta, która »rzuca fanom „Cywilizacji II" [redacted] większe wyzwanie«. Choćby dlatego warto się bliżej jej przyjrzeć, wszak nie [redacted] dzień jest się świadkiem detronizacji.

Żeby być jednak uczciwym, to warto dodać, że powyższy cytat nie pochodzi od autorów gry – to nie oni triumfalnie wieszczą wyższość „Destiny" nad „Cywilizacją" – to jedynie cytat z recenzji w amerykańskim miesięczniku, służący za chwytliwy slogan reklamowy. I nie ma co kryć, częściowo jest on nawet prawdziwy! Stopień złożoności „Destiny" pozostawia „Cywilizację II" daleko w tyle. Ale to niestety tylko część prawdy. Autorzy „Destiny" postawili sobie bardzo ambitne zadanie, zaproponowali wiele naprawdę interesujących rozwiązań, natomiast realizacja pomysłów pozostawia już niestety sporo do życzenia. Bardzo interesująco wygląda na przykład sama możliwość prowadzenia walk w trybie 3D. Ale widziałem już rozmaite realizacje takiego pomysłu i trudno mi wskazać gorszą od tej, stworzonej przez autorów „Destiny". Nie dość, że jakość samej grafiki nieodparcie kojarzy się z ZX Spectrum, to jeszcze w okienku żałośnie mało widać. Walki lepiej więc prowadzić w normalnym trybie 2D, choć i wtedy grafika jest wyjątkowo mało czytelna. Sposób zarządzania rozwojem miast również jest dosyć niekonwencjonalny, ale zdaje egzamin przy niewielkiej liczbie miast i jedynie na początkowych etapach rozwoju. Potem po prostu można się pogubić w mnogości budynków, z których w dodatku jedne aktywizują się samoczynnie, inne trzeba uruchamiać ręcznie, a jeszcze inne można uruchomić dopiero po unieruchomieniu innych.

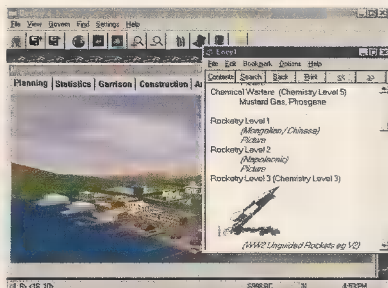
INFO

Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	Dagger Interactive
Data wydania:	Już jest
[redacted]a:	146.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2
SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]	

Dużo ambitniejszy i bardziej rozbudowany niż w „Cywilizacji" jest natomiast w „Destiny" sposób prowadzenia rozwoju cywilizacyjnego. To już nie jest jedynie kwestia wzajemnych powiązań między różnymi wynalazkami typu „żeby wynaleźć C, trzeba wcześniej znać A i B", to często problem typu „żeby wynaleźć E, trzeba wcześniej znać A i B, mieć wybudowane C i poziom wykształcenia D"! To dzięki takiej konstrukcji bywają momenty, kiedy nie możemy już nic nowego wynaleźć, póki nie wybudujemy odpowiednich budynków i nie podniesiemy poziomu wykształcenia ludności.

„Cywilizacja" [redacted] nie jest, ale [redacted] pomysł jest wielce interesujący.

Grę można rozgrywać w czasie rzeczywistym lub w turach, choć w praktyce, przynajmniej przy rozgrywce jednoosobowej, czas rzeczywisty lepiej sobie darować – natłok informacji jest tu tak duży, że po prostu niezbędny jest czas na ich spokojne przetrawienie i podjęcie odpowiednich działań. Jedną z deklarowanych przez autorów ambicji, było od początku stworzenie gry do rozgrywki multi-player i być może w warunkach takiej rozgrywki gra sprawuje się znakomicie, bo wtedy każdy z graczy musi się zmagać z takimi samymi problemami. Jednak w rozgrywce człowiek kontra komputer dużym utrudnieniem jest mało wygodny i skomplikowany interfejs, bazujący na oknach Windows 95. Jeśli mam być szczery, to właśnie on regularnie doprowadzał mnie do białej gorączki. Z prostego powodu – przy ciągłym zamykaniu kolejnych okien, co i rusz zdarzało mi się odruchowo zamknąć również główne okno programu. Niby nic strasznego, tyle tylko, że równa się to natychmiastowemu i bezapelacyjnemu wyjściu z gry! Jest to pierwsza w mej karierze gra, w której wręcz konieczne stało się uruchomienie opcji autosave. Przy tak skomplikowanej strukturze rozgrywki poważnym błędem autorów gry jest niedorozwój części informacyjnej. Owszem, program informuje nas, gdy coś zostanie osiągnięte, np. wybudowany zostanie budynek, oddział dojdzie na miejsce przeznaczenia czy wynajdziemy coś nowego. To bardzo dobrze. Przydałoby się jednak, by gracz był również informowany o pojawieniu się jakichś nowych możliwości, np. pojawieniu się na liście nowych wynalazków czy możliwości wznoszenia nowych budynków. A tak po każdej turze trzeba sprawdzić listę wynalazków, zajrzeć do każdego z miast i jeszcze rzucić okiem na status każdego z oddziałów, bo program co prawda poinformuje nas, że oddział wykonał zadanie, tylko nie wskaże, który to oddział. Drobne niedoróbki, niewygody i niekonsekwencje gry mógłbym jeszcze długo wymieniać. Skończmy jednak na tych, bo moim celem wcale nie jest wdeptanie „Destiny" w glebę. W sumie gra aż kipi od bardzo interesujących pomysłów, ale niestety ich realizacja jest mocno kulawa. Gra zaciekawiła mnie jednak na tyle, że z niecierpliwością będę oczekiwać „Destiny II", z tego w przyszłości może powstać konkurent dla „Cywilizacji". [redacted]



Grafika 30% Grywalność 60%
Oryginalność 80% Dźwięk 50%

W sumie gra aż kipi od bardzo interesujących pomysłów, ale niestety ich realizacja jest mocno kulawa.

WERDYKT 66%

Warcraft 2 DeLuxe

Czy znacie kultową strategię w czasie rzeczywistym „Warcraft" zrealizowaną przez Blizzarda? Nie mówcie, że nie, bo nie uwierzę.



INFO	
Wydawca:	**Blizzard**
Producent:	**Blizzard**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**185.00**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX**
	SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

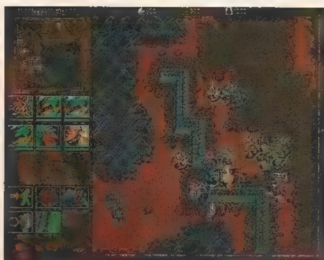
Chyba żadnemu z komputerowych graczy nie muszę przedstawiać „Warcrafta" (nie liczę tych co mają mniej niż 2 lata). Jeżeli jest jeszcze ktoś, kto w niego nie grał, to na pewno chociaż słyszał. Gra cieszy się niesłabnącą popularnością, a zwłaszcza jej druga część „Warcraft II Tides of Darkness". Bazując na tej właśnie sławie, pojawił się na rynku „Warcraft II Deluxe Edition". Znajomo wyglądające pudełko zawiera 2 płytki CD. Na jednej jest „Warcraft II Tides of Darknes", a na drugiej „W II Beyond the Dark Portal Expansion Set". Pierwsza pozycja, to właściwa kontynuacja jedynki, zawierająca wszelkie innowacje nieobecne w pierwowzorze, czyli po prostu „Warcraft 2". Drugi tytuł, to praktycznie zbiór dodatkowych misji do „W 2". Całość uzupełniają instrukcja do obu części (tzw. dwa w jednym) oraz „The Magic of Azeroth Book", zawierająca zestawienie czarów i charakterystyk ras Ludzi i Orków. Obie pozycje są w języku angielskim. Dla tych graczy, którzy z jakiś powodów nie kochają angielskiego, dołączono oczywiście skrócone odpowiedniki po polsku (oprócz tej ostatniej pozycji). I to już wszystko.

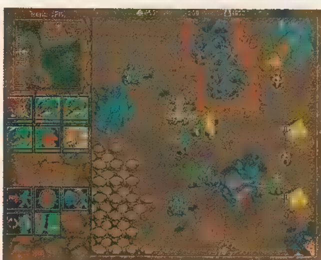
Rozumiem, że dystrybutor musi się trzymać wytycznych producenta gry i nie ma tu jego winy. Dziwię się jednak, że firma Blizzard uznała, że taki zestaw zasługuje na miano luksusowego. Nie ujmując nic przebojowości gry (ta broni się sama), mam spore zastrzeżenia do takiego rozwiązania. Po prostu, jako gracz oraz miłośniczka tego gatunku, spodziewałam się czegoś innego i czuję się nieusatysfakcjonowana. Bardziej pasowałaby tu nazwa „Warcraft 2 Pack". Deluxe to dopiero by było, gdyby zrezygnować z 2 w nazwie, dodać do zestawu ulepszoną jedynkę, dodatkowe misje (nigdzie nie przedstawiane) i animowane przerywniki (mam na myśli „Beyond of Dark Portal", w którym mamy tylko początkowe intro i zakończenie). Na krążkach znalazły się dodatkowe pudy oraz patch likwidujący błędy, jakie znaleziono w grze. Bardzo żałuję, że polskie instrukcje nie są wierną kopią tych angielskich, z zachowaniem oryginalnej czcionki i grafiki oraz wszystkich ich składowych, a nie tylko wybranych elementów (wzorem do naśladowania jest to, co zrobiono w przypadku „Diablo"). Trzeba przyznać, że są porządnie przygotowane i zawierają niezbędne informację, ale brakuje im atmosfery. Niemile zaskoczyła mnie cena. Owszem jest niższa niż w przypadku, gdybyśmy kupowali obie płytki oddzielnie, ale sporo przekracza cenę gry jako pojedynczego produktu, a przecież cena powinna być tu jednym z atutów. Poza tym zawsze wydawało mi się, że wraz ze wzrostem liczby płytek spada w sumie koszt ich wytworzenia. Pewnie znowu zawiniły cła i podatki.

Pojawienie się edycji daje możliwość ponownego spotkania się z tą doskonałą strategią, rozgrywającą się w czasie rzeczywistym.

Pojawienie się „Warcraft II Deluxe Edition" daje możliwość ponownego spotkania się z tą doskonałą strategią, rozgrywajacą się w czasie rzeczywistym i zdobycia „Warcafta II", bazy (nie wszędzie jest już osiągalna), bez której nie można grać w dodatkowe misje czy brać udziału w grach multiplayer. W oczekiwaniu na kolejną edycję misji lub część trzecią, skorzystajmy z okazji uzupełnienia zbiorów klasyki gier komputerowych.

Agnes

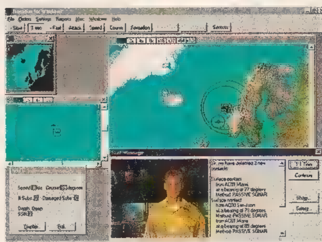


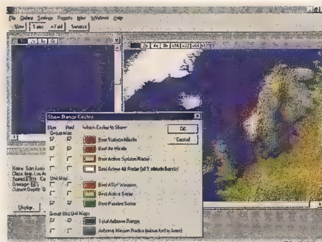


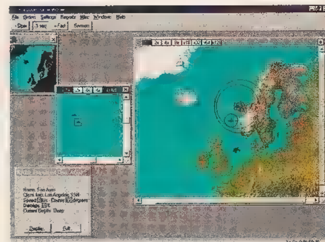
Grafika 84% Grywalność 90%
Oryginalność 60% Dźwięk 80%

Jako gracz oraz miłośniczka tego gatunku, spodziewałam się czegoś innego i czuję się nieusatysfakcjonowana.

WERDYKT 80%







Harpoon Classic 97

Witajcie miłośnicy mocnych wrażeń. Jeśli macie już dość lakierowanych i cukierkowanych symulatorów [redacted] z Microprose, kilkusetmegabajtowych samplingów, [redacted] których kolejny zadyszany lektor wyrzuca z siebie tekst z prędkością karabinu [redacted] Maxima, a [redacted] Pentium 1xx właśnie złapało astmę – [redacted] coś [redacted] Was! Dziś bowiem ujrzycie [redacted] niebywałą [redacted] PC.

Wszak na te niebieskie „cudo” niewielu próbowało przypominać rzeczy stare i dobre, choć paru idiotów chciało (i udało im się) wcisnąć pierwszoklaśny chłam, jadąc na wzorowej opinii poprzednich programów. Wyjątkiem od tej zasady jest prezentowana dzisiaj gierka. Minęło już sporo czasu (oj, będzie kilka latek!) od chwili, gdy znakomity (naszym zdaniem) zespół, o wszystko mówiącej nazwie Three-Sixty wypuścił rzecz niesamowitą... „Harpoona”! Tak, tak... niech wrzeszczą z zachwytu weterani wielu nieprzespanych nocy, podczas których puszczli na dno kolejne tysiące ton wyporności, naładowanych wszystkim co strzela okrętów. Czy pamiętacie krwawe bitwy w norweskich fiordach, spokojną toń Morza Śródziemnego przedzieraną metalowym błyskiem stalowego cygara torpedy, a może pamiętasz Towarzyszu, jak walczyłeś z imperialistami o Keflavik i terroryzowałeś wybrzeże USA z pokładów swych Akuł. Wspomnij bracie na walący się system Brata Pułkownika Muammara K. który rozp"x#$% go w drobny mak francuskimi Exocetami. Uuuch! To były piękne czasy! (I tutaj Sucide głośno wytarł nos w chusteczkę... Jagda). I te piękne czasy w dobie Twojego Pentium mogą wrócić, to nie żart!

Oto bowiem firma Interactive Magic sprezentowała swoim fanom odgrzewkę pierwsza klasa. Zatytułowane jest to cudeńko „Harpoon'97 Classic” i, jak wskazuje sama nazwa, jest najświeższą kompilacją grywalności weterana z wymogami współczesności. Tak niestety musimy powiedzieć, bowiem program nosi na kompakcie dumny dopisek „Windows 95 CD-ROM”... błeeee, fuuuj, tffuu! Oto pierwsze reakcje naszego teamu na tę wieść, a jeśliby do tego dodać mimikę twarzy (posiadamy takowe), to Waszym oczkom ukazałby się spluwający po tranie Prosiaczek w towarzystwie zatrutego polskim miodzikiem Puchatka (niech żyje imperialistyczno-burżuazyjna twórczość A.A. Milne!!). Czysta rozpacz. Jakie było nasze zdziwienie, gdy odpaliliśmy gierkę...

INFO	
Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	Theree Sixty
Data wydania:	Już [redacted]
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	[redacted]
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]

[redacted]-cześnień, [redacted] pozwalają jej się zmierzyć [redacted] tym całym „strategopodobnym” [redacted] produko[redacted] półidiotów, [redacted] otoczonym świetną [redacted] graficzną i muzyczną.

Jeśli pamiętacie starego „Harpoona”, to z pewnością wielu nie mogło darować Three-Sixty VGA i popiskiwania bipera. To już przeszłość. Dziś mamy wzorcowe SVGA i dość bogatą kolekcję dźwięków (choć ilustracje dotyczące wydarzeń związanych z walką, ot choćby zatopienie okrętu, pozostawiono z oryginału i wyglądają one anachronicznie, tak jak animacje dotyczące odpalania pocisków, w epoce szybkiego renderingu łezka się w oku zakręciła od wspomnień). Dla nas niewiarygodnie wręcz wyglądał interfejs użytkownika. W starym „Harpoonie” wszystko sprawiało wrażenie napaćkania, a niektórzy w pull down menu skłonni byli doszukiwać się nawet funkcji FORMAT X:. Dziś po raz pierwszy zobaczyliśmy do czego w swej przebiegłości zmierzał szarlatan Gates – Windows jest pierwszą na świecie nakładką na system, która nadaje się do przypominania nowemu pokoleniu starych hiciorów (ja czekam na „Dune II”). Całe menu jest bardzo dobrze rozmieszczone i w strukturze Windows prezentuje się hmm, hmm (no, wyskrob to wreszcie Jagoda! – S.)... po prostu świetnie. Trzeba bić się w pierś. Nam się spodobało, i to bardzo. Duże i czytelne okna, dobry system shortcutów. Dla niedowiarków bardzo wyraźny przykład – w „Harpoona” pogrywaliśmy na (RuLeZ!) Amigach (SPOCZNIJ) i pozostało nam skrzywienie związane z zapamiętaną konfiguracją i shortcutami, jakież było zdziwienie niżej kreślących te słowa, gdy po odruchowym wciśnięciu kilku przycisków... nasze działanie zostało właściwie zinterpretowane!! Nie dość, że Windows, to jeszcze nas zrozumiełi!! To prawie jak udany kontakt z pozaziemską cywilizacją. Nie dość tego. „Harpoon'97 Classic” ma kilka unowocześnień, które pozwalają mu się zmierzyć z tym całym „strategopodobnym” chłamem produkowanym dla półidiotów, a otoczonym świetną oprawą graficzną i muzyczną. W tej edycji poprawiono wygląd kontynentów – nie wyglądają już jak płaska kałuża atramentu, po prostu je wygenerowano od nowa (ale nie daj Boże nie róbcie zbliżeń!). Wprowadzono nowy teatr działań (Ocean Indyjski!) I dodano nieco sprzętu (technika nie stoi w miejscu). Cała reszta pozostała bez zmian (czyli jest coolowa!). Odnalazłem nawet (ku wielkiej swej uciesze, a zgryzocie Suicida) dobrze zbudowany edytor własnych misji (rzecz dzisiaj rzadko spotykaną). Dla tych, którym znudzi się kilkaset zadań (są malkontenci, którym zawsze mało) pozostaje więc możliwość historycznego pogdybania...

[redacted] Suicide

Grafika 80% Grywalność 75%
Oryginalność 60% Dźwięk 68%

Tak więc mamy stary hit pod „nowy system”. Wszystko wskazuje, że to jednak nie Three-Sixty wydało „Harpoona” zbyt wcześnie, ale...

WERDYKT 75%

US Navy Fighters 97

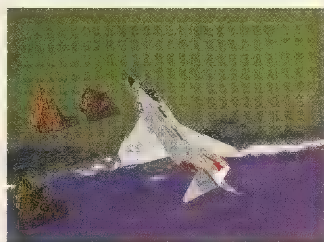
Lecę sobie i co widzę? Sceneria nie nazbyt ciekawa, niebo – takie sobie, chmurki, morze – tak sobie zrenderowane i nagle patrzę w dół, a tam...



INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Jane's Combat Simulations**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**IPS/Licomp**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**

Właśnie, tam jest pięknie oddany pokład lotniskowca. Jest tak ładnie zrobiony, że pierwsze trzy dni spędziłem na startach i ponownym lądowaniu na tym pokładzie. Szkoda, że reszta grafiki nie jest tak dobra, ale z drugiej strony trudno się złościć, bo „USNF" ma już swoje lata, a jego wersja 97 to jedynie niewielkie rozszerzenie względem oryginału. Jest tu o parę samolotów więcej i nowe misje. Koniec, kropka. Nie znaczy to, że „USNF" stał się nagle słabym symulatorem – co to, to nie. Wątpię po prostu w sens sprzedawania tego pakietu jako całej gry. Posiadacze poprzedniej wersji z pewnością zadowolili by się dyskietką rozszerzają za znacznie niższą cenę niż cała gra, a ci, którzy jeszcze tej gry nie kupili... No cóż, wątpię czy kupią ją kiedykolwiek, w sumie pojawiło się kilka bardziej podniecających symulatorów, oferujących znacznie więcej realizmu. Oczywiście realizm nie oznacza jeszcze dobrej zabawy, ale kupujący symulatory zwykle szukają imitacji (jak najwierniejszej) oryginalnej maszyny latającej po to, aby choć przez godzinę poczuć się jak prawdziwi piloci wykonujący precyzyjne zadania, a nie koniecznie dobrze się bawiący. Tak to już jest i wszystko by przepadło, gdyby nie lotniskowiec i ... MiG Fishbed. Piękna maszyna, wykorzystywana podczas wojny koreańskiej, a więc parę ładnych lat temu. Nie ma obecnie symulatorów maszyn z początku historii nowoczesnego lotnictwa. Oprócz „USNF" nikt nie daje nam możliwości polatania na pierwszych myśliwcach odrzutowych, które w walce nie polegały jeszcze na rakietach dalekiego zasięgu, a na karabinach maszynowych o dużej sile rażenia i na umiejętnościach pilotów.





O to chodzi w tej grze, o bezpośrednią walkę pilotów. Nie trzeba być geniuszem, aby zauważyć, że prawie wszyscy komputerowi przeciwnicy starają się zbliżyć to Ciebie jak najbardziej, aby wypróbować na Tobie działanie swoich działek. Po prostu, to co najpiękniejsze. Myślę jednak, że i to nie wystarczy, gdy pojawi się długo oczekiwany (przynajmniej przeze mnie) „MiG Alley" ze scenariuszem prosto z Korei i Wietnamu.

Oprócz „USNF" nikt nie daje nam możliwości polatania na pierwszych myśliwcach odrzutowych, które w walce nie polegały jeszcze na rakietach dalekiego zasięgu, a na karabinach maszynowych o dużej sile rażenia i umiejętnościach.

Jednak nawet latając wspaniałym Migiem zastanawiałem się, jak to jest z realiami. Samoloty z lat pięćdziesiątych, siedemdziesiątych i dziewięćdziesiątych latają razem, często przeciwko sobie (a walka to co najmniej nierówna). Jeśli będę chciał wystartować MiGiem z amerykańskiego lotniskowca, to droga wolna. Pewien stopień surrealizmu działa całkiem nieźle w przygodówkach, ale jest całkiem nie do zaakceptowania w symulatorach. Może się czepiam, ale naprawdę chciałbym dostać się do niewoli, kiedy jako koreański pilot ląduję na USS Invincible (w ostateczności mogę zgodzić się na ofertę azylu politycznego). Z tego wszystkiego wynika, że nawet jako symulator cudnego MiGa (a była to swego czasu maszyna siejąca postrach wśród amerykańskich pilotów) „USNF 97" nie bardzo się sprawdza. Na jego plus trzeba jednak zaznaczyć, że bardzo się stara. Do czasu pojawienia się wyżej wymienionego „MiG Alley", pozostaje nam „USNF 97", pełniejszy niż poprzednia wersja i przez to ciekawszy. Jeśli jesteś miłośnikiem symulacji lotniczych, to nie powinieneś przepuścić tej giery. ***Grześ***

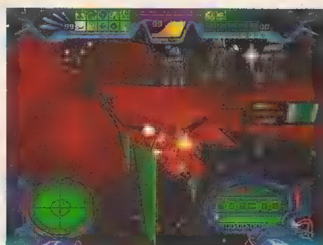
Grafika 80% Grywalność 78%
Oryginalność 40% Dźwięk 75%

Fajna, a lotniskowiec jest naprawdę świetny. Ciekawy pomysł na przedłużenie żywota uznanego symulatora.

WERDYKT 79%

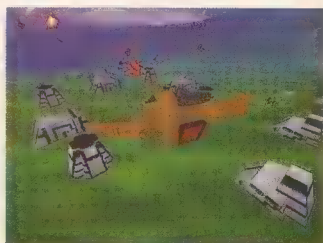






Scorched Planet

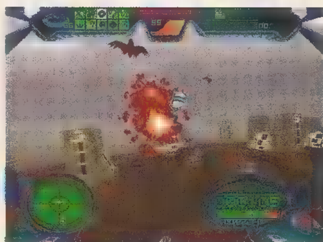
Szeregowy Józwa pomykał swoim zwiadowczym wózkiem przez pustynię, przemykając się przez linię frontu, przemycając zapas piwa dla całej bazy. Wtem ciężkie działa wrogiego statku rozwaliły go [redacted] drobny mak. Próżno kompania czekała [redacted] niego wieczory i ranki. A pić się chciało. Postanowili wezwać pomoc. Tutaj [redacted] akcji wkraczasz Ty, drogi graczu.



Leciałeś właśnie swoim międzygalaktycznym niszczycielem i drzemałeś na stole po nocnej popijawie. Rozkaz dowództwa wyrwał Cię z zamroczenia. Znowu masz ratować jakiś kretynów. I w dodatku ten okropny ból głowy. Rytmiczne uderzenia wpijają się w najgłębsze zakamarki umysłu – znowu Kazik demoluje maszynownię. Kosmiczny pająk przepełnił czarę, bezczelnie latając po kabinie. Zirytowany rzuciłeś w niego flaszką po Alpha(ga) Gold, która nie trafiając celu, rozprysnęła się na kokpicie. Absolutnie dobity postanowiłeś komuś nakopać w miejsce, gdzie plecy tracą swą szlachetną nazwę. Wsiadłeś w swój mały gestapowski czołg (wersja latająco-pełzająca) i wybrałeś się na docelową planetę. Wylądowałeś spokojnie i już chciałeś się poopalać, gdy jakieś pterodaktyle czy inne ptice poczęły pluć w Ciebie ogniem. Oczywiście, nie pozostałeś im dłużny. Po chwili w Twym skacowanym umyśle pozostała tylko jedna myśl – KILL'EM ALL. „Scorched Planet" to typowa strzelanina 3D. Poruszasz się małym czołgiem po pagórkowato-pustynnym terenie obcej planety. Twoje zadanie polega na uratowaniu zaatakowanej bazy kolonistów, rozwalając przy tym wrogie instalacje i hordy monstrów. Po drodze możesz zbierać różnorodne bonusy i upgrade'y, wzmacniające pancerz i siłę ognia Twojej tankietki. Nie zapominaj zabierać kolonistów biegających tu i ówdzie.

INFO	
Wydawca:	Virgin
Producent:	Criterion
Data wydania:	[redacted] jest
Cena:	135,00
Dystrybucja:	IPS/Licomp
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX4 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]

To kolejna gra, po któr[redacted] z przyjemnością sięgniesz po męczącym dniu.





Program charakteryzuje się dobrą grafiką, choć obiekty są trochę zbyt kanciaste. Dużym plusem gry jest zgodność ze standardem DirectX, dzięki czemu można w pełni wykorzystać akcelerator grafiki 3D. Całość jest okraszona świetną, mocną muzyką, która dobrze pasuje do rzezi na ekranie. Prawdziwą frajdą jest jednak gra przeciw kolegom (lub koleżankom) na komputerach połączonych kabelkiem bądź po sieci. Gra nie jest przeznaczona dla mięczaków. Jest trudna i trzeba być twardym i bezwzględnym, aby przeżyć.

Ze względu na wysoką rozdzielczość i pracę pod Windows95 program sprawuje się dobrze dopiero na Pentium z dobrą kartą graficzną i napędem CD co najmniej x6. W przypadku napędów wolniejszych występują problemy z grafiką i muzyką. Najbardziej rażące jest to w przypadku digitalizowanej mowy – sekwencje są urywane.

Doskonałe wykonanie przykuło nas do monitora na wiele, wiele, bardzo wiele nocy i dni. Tak więc zaopatrz się w zwolnienie lekarskie, by móc się wyżyć i zakrzyknąć z nami: „Koniec z myśleniem, dajmy wykazać się rękom".

Gond [redacted]

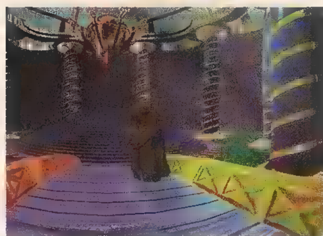
Grafika 85% Grywalność 80%
Oryginalność 40% Dźwięk 74%

Ze względu na wysoką rozdzielczość i pracę pod Win95 program sprawuje się dobrze dopiero na Pentium z dobrą kartą graficzną.

WERDYKT 79%

Net Zone

Panie i Panowie! Czapki z głów! GAMETEK znowu atakuje!



INFO

Wydawca:	Gametek
Producent:	Camera Games
Data wydania:	Już jest
Cena:	134.00
Dystrybucja:	IPS/Licomp
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB

„NET: Zone" to nie lada gratka dla miłośników Williama Gibsona i Cyberpunka. W grze wcielasz się w postać młodego hakera, o przepraszam – netrunera. Właśnie włamałeś się do zasobów tajemniczego CYCORP-u, w których masz nadzieję odnaleźć dane potrzebne do odszukania ojca i rozwikłania zagadki artefaktu Alienów. Oczywiście, jak na futurystyczny świat przystało, nie klepiesz w klawiaturę, lecz wchodzisz w cyberprzestrzeń I to właśnie w niej toczy się cała akcja.

Jak widać pomysł jest całkiem, całkiem, ale w tym wykonaniu, to po prostu rewelacja. Intro jest filmowe, a w tle pobrzmiewa niepokojąca muzyka. W końcu wchodzimy do cyberprzestrzeni i tutaj, to już totalny odlot. Wspaniały obraz 3D, aż wyrywa się z monitora, a symfoniczna muzyka doprowadza do pełnego błogostanu. Rzeczywistość ciągle się zmienia. Raz wygląda przyszłościowo, raz bajkowo, a nawet surrealistycznie. Oczywiście wszystko podkreśla doskonała ścieżka dźwiękowa i digitalizowana mowa.

Nie ma jednak róży bez kolców i nie ma gry doskonałej. Do największych wad „Net: Zone" należy zbyt duża statyczność poszczególnych plansz, przez co



komputerowy świat wydaje się martwy, pogrążony w bezruchu. Poza tym gra jest deprymująco trudna (choć duża część miłośników przygodówek uważa to za zaletę) i ciężko połapać się nawet na pierwszej planszy. Także poruszanie się nie jest komfortowe – świat widzimy oczami bohatera, lecz przemieszczamy się skokowo.

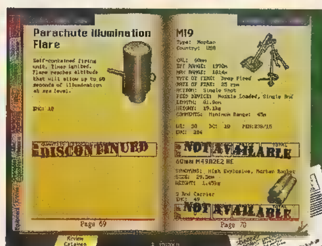
Podsumowując, gra jest doskonałą przygodówką z ciekawą intrygą. Jeśli nie przeszkadzają Ci trudne zagadki, to po prostu wypada ją mieć. Pewną barierą mogą być tylko wymagania, gdyż by się nią delektować, należy zaopatrzyć się w Pentium i szybki CD-ROM.

Rand & MaDDar

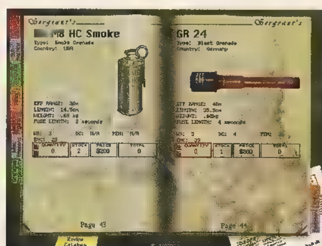
Grafika 70% Grywalność 60%
Oryginalność 85% Dźwięk 70%

Gra jest doskonałą przygodówką z ciekawą intrygą. Jeśli nie przeszkadzają Ci trudne zagadki, to po prostu wypada ją mieć.

WERDYKT 75%







Wages of War

INFO	
Wydawca:	3DO
Producent:	New World Computing
Data wydania:	Już jest
Cena:	146.00
Dystrybucja:	IPS/Licomp
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2
SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]	

Masz kłopoty z dłużnikiem? Ktoś niepokoi Twoją córkę? Szef zapomniał [redacted] podwyżce? Mafia ukraińska nie daje Ci żyć? Konkurencji idzie [redacted] dobrze? To już [redacted] problem. Ty płacisz – my zajmujemy się resztą. Szybko, tanio solidnie i z minimalną ilością ofiar. [redacted] dwóch lat zaufały [redacted] setki korporacji i prywatnych zleceniodawców. MERCS Inc. z nami życie staje się prostsze.

Gry taktyczne, w których dowodzimy oddziałem komandosów czy najemników, wykonując różne, niekoniecznie zgodne z prawem i ściśle tajne akcje, zawsze cieszyły się dużą popularnością. Że wspomnę o prehistorycznym „Laser Squad" czy z nowszych – „Sabre Team" i „Jagged Alliance". Ideę tę wykorzystała również z dużym powodzeniem MicroProse w swym kultowym „UFO". Dla mnie tego rodzaju produkcje stanowią zawsze miłą odmianę od setek bezimiennych oddziałów posyłanych na rzeź w typowych strategiach. Tu liczy się każdy człowiek, zaś każda śmierć to niepowetowana strata. Ale dość tych filozoficznych dywagacji.

NWC wydało właśnie nową giercę. Firma ma ostatnio dość dobry okres. Oprócz kolejnych części sagi rozgrywającej się w świecie „Might & Magic", pokazała jeszcze drugą, znakomitą, choć trochę niedocenioną grę „Chaos Overlords". Najnowszą produkcją, pod tytułem „Wages of War – The Business of Battle" New World Computing umacnia jeszcze swą i tak silną pozycję na rynku gier taktycznych. Akcja dzieje się w roku 2001. Na złość wszystkim politykom i pracującym dla nich „ekspertom", świat wygląda dokładnie odwrotnie niż dzisiejsze prognozy tych optymistów. Ciągłe konflikty w Zatoce Perskiej doprowadziły do niewielkiej wymiany rakiet między skłóconymi państewkami. Sęk w tym, że były to rakiety nuklearne, więc połowa naszej pięknej planety zmieniła się w jałową pustynię. Pozostałą przy życiu część kontrolują gangi, sekty i zawsze potężni baronowie narkotykowi. Gdzieniegdzie pozostały jeszcze resztki dawnych struktur rządowych, ale i one trzymają się tylko dzięki znacznej sile militarnej, terrorowi i wyzyskowi. A jak wiadomo, w czasie wojny interes kwitnie. Wśród wszystkich rządzących wzrosło nagle gwałtownie zapotrzebowanie na usługi dobrze wyszkolonych, nie zadających zbyt wielu pytań i nie zostawiających śladów panów w panterkach i kominiarkach, z obrzynem za pasem i nożem-siekierą w ręku. Gracz wkracza do akcji jako szef jednej z firm, pośredniczącej w wynajmie takich fachowców. Zaczynamy w gustownym biurze, z dobrymi chęciami i mocnym postanowieniem zostania najlepszym w branży. Autorzy przygotowali dla nas 16 różnorodnych misji (akcje ratownicze, porwania, zabójstwa sabotaże – jooop!), po wykonaniu których nasza firma, MERCS Inc., powinna wylądować na szczycie tabeli najlepszych i cieszących się największym zaufaniem spółek militarnych (będzie to się równało pomyślnemu zakończeniu gry). Pomoże nam w tym początkowy kredyt – 500.000 zielonych. Po chwili dzwoni już pierwszy klient. Koleś mówi, że co prawda nie ma za dużo mamony, ale dla uwolnienia porwanej córki może zrobić wszystko. Proponuje więc skromne milion baksów. Faksem nadchodzi gotowa do podpisania umowa. Można się jeszcze trochę potargować, szczególnie w kwestii terminu, do którego kontrakt musi być zrealizowany (deadline). Teraz należy wynająć odpowiednich ludzi. Z kartoteki można wybierać z prawie 50 różnych herosów. Każdy z nich charakteryzuje się pewnymi cechami. Jeden jest znakomity w walce wręcz czy na noże, inny z kolei będzie świetnym strzelcem, niektórzy są zaprawieni w bojach, a część to zupełne żółtodzioby. Oczywiście najlepsi z najlepszych niekoniecznie muszą chcieć z nami pracować. Dopiero z biegiem czasu, wraz ze wzrostem prestiżu naszej firmy (i ilości kasy na koncie), pod skrzydła MERCS Inc. zaczną napływać prawdziwi zawodowcy. Po skompletowaniu odpowiedniej drużyny należy ją jeszcze odpowiednio wyposażyć. Sklepy wysyłkowe przyszłości mają pod dostatkiem wszelkiego rodzaju środków walki. Naprawdę, jest w czym wybierać – od podstawowych pistoletów 9 mm, noży i kusz, przez karabiny, pistolety maszynowe i strzelby, aż po moździerze, granaty i broń przeciwpancerną. Gdy nasz „dream team" stoi w pełnym rynsztunku, należy go jeszcze odpowiednio przegonić po poligonie treningowym (cały czas biorąc pod uwagę zbliżający się nieuchronnie ostateczny termin) oraz zapoznać się z danymi służb wywiadowczych, dotyczącymi okolicy,

To kolejna znakomita produkcja [redacted] Prowadzenie dru[redacted] komandosów przez [redacted] długich misji zajmie [redacted] komputerowych strategów i taktyków [redacted] godzin.



w której odbywać będzie się misja. Teraz trzeba już tylko zaklepać odpowiednie środki transportu i możemy ruszać na wojenkę.

Przebieg misji obserwujemy, jak w większości tego typu gier – trochę od góry, trochę z boku. Grafika została przygotowana nadzwyczaj starannie. Nasze oczy cieszy tryb podwyższonej rozdzielczości oraz duża ilość ciepłych i dobrze dobranych kolorów. Wszystko jest wykonane z pewnym zacięciem realistycznym – dżungla to naprawdę tropikalny las z wieloma różnymi gatunkami drzew, krzaków i traw, które znakomicie utrudniają widoczność. Misje rozgrywają się w różnych sceneriach: na pustyni (nasze komando przywdziewa wtedy stylowe, maskujące wdzianka), wśród śniegów dalekiej Północy, w lasach, kompleksach przemysłowych czy tajnych laboratoriach. Tła są bogate w szczegóły, szkoda tylko że nie można ich, na wzór „Crusadera", demolować. Ale w końcu to przecież nie ten typ gier... Komandosi, obcy żołnierze, psy i cywile, animowani są dosyć naturalnie. Autorzy chwalą się liczbą 10000 klatek na jedną osobę, mnie tam jakoś nie chce się w to wierzyć, co jednak nie zmienia faktu, że wygląda to dość ładnie. Niestety, zdecydowanie gorzej prezentuje się dźwięk. Wszelkie odgłosy strzałów, świst przelatujących pocisków, eksplozje czy gadki serwowane nam przez komandosów są jeszcze na poziomie. Ale muzyka wypada zdecydowanie poniżej krytyki. Smętne pobrzdąkiwania i jęki wydobywające się z głośników przypomniały mi wczesne lata 90. i początki Sound Blastera. W poprzednich produkcjach NWC było czym ucho nacieszyć, tym razem proponuję od razu ustawić „music off". Naszymi ludźmi kierujemy za pomocą zgrabnego zestawu rozkazów. Znajdują się tam standardowe polecenia, jak bieg, normalne kroki, padnij, czołganie się, półprzysiad, strzał itd. Trochę zabrakło, znanego choćby z „UFO", podziału na strzał z dokładnym celowaniem, mniej precyzyjny oraz błyskawiczną seryjkę mniej więcej w okolice celu. Poza tym jest jeszcze menu rozkazów specjalnych, gdzie znajdziemy m.in. przenoszenie rannych, włamywanie się do sejfów czy komputerów, podnoszenie przedmiotów, przecinanie ogrodzeń, ustawianie ładunków wybuchowych i inne, podobne. Każda czynność wymaga od nas wykorzystania pewnej liczby punktów akcji (innej dla każdego członka drużyny, w zależności od jego statystyki), po wyczerpaniu ich zapasu oddajemy ruch przeciwnikowi. Tu wychodzi na jaw pewien zasadniczy zgrzyt gry, właściwie jej jedyna generalna wada. Autorzy chyba przesadzili z liczbą punktów, jakie potrzebne są do wykonania poszczególnych czynności. W praktyce wygląda to mniej więcej tak, że nasz komandos po wykonaniu pięciu kroków i półprzysiadu jest już



tak wyczerpany, że musi zakończyć turę. O sytuacji, w której chcemy oddać kilka strzałów, przeładować i jeszcze się ukryć, nie ma nawet mowy. W „Wages of War" będzie to trwało kilkanaście minut. Odbiera to rozgrywce wiele z tak niezbędnego przecież dynamizmu. Poszczególne misje trwają zdecydowanie za długo, od 3 do 5 godzin (na szczęście można sejwować) zaś przejście z jednego końca planszy na drugi, to już prawdziwy maraton. W późniejszych partiach gry może być nieco męczące. Poza tym jednym przegięciem w „Wages of War" nie doszukałem się już większych potknięć. Ot, takie niewielkie niedopatrzenia, na przykład, niezastosowanie przez autorów przezroczystych sufitów, kiedy nasz wojak znajdzie się w okolicy nie odkrytego pomieszczenia, po prostu znika z pola widzenia. Wróg jest raczej inteligentny, ale reaguje jedynie na kontakt wzrokowy. Pod budkę strażników można zakraść się niepostrzeżenie i strzelać do woli w powietrze – nie usłyszą. A poza tym, skoro prowadzimy nielegalny interes, to dlaczego nie można splądrować rezydencji bogaczy, po których nieraz buszujemy, dlaczego nie można porwać stojącego na dachu helikoptera (sprawdziłem, wynająłem byłego pilota i nic)? Dodałoby to chyba grze jeszcze więcej smaczku.

Mimo to „Wages of War" zasługuje na uznanie. Najemniczy klimat gry nieodłącznie kojarzył mi się ze stareńkim hitem „Strike Commander". Interes się kręci, napływają zlecenia, dokupujemy broń, najmujemy ludzi – jest fajnie. Dosyć ładna grafika SVGA, duża dbałość o realia (biegając po dżungli można na przykład skręcić kostkę), fantastyczny wybór broni i niezła grywalność przyniosły mi tydzień znakomitej zabawy. Jest to gra, z którą każdy wielbiciel „Jagged Alliance" i „Sabre Team" powinien się zapoznać. Kilka godzin wyjęte z życiorysu – murowane. Czego Wam życzy szef THE RAMBO CORPORATION **Piotres**

Grafika 85% Grywalność 70%
Oryginalność 50% Dźwięk 80%

Dosyć ładna grafika SVGA, duża dbałość o realia (biegając można skręcić kostkę), fantastyczny wybór broni i niezła grywalność

WERDYKT 82%

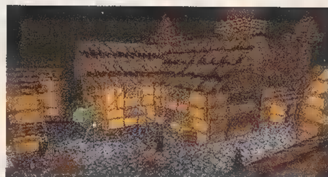
Daggerfall The Elde

Podjęcie wyzwania „Daggerfall" jest równie ryzykowne, co przelot statkiem kosmicznym w pobliżu „czarnej dziury". Gra „Daggerfall" podobnie bezlitośnie wciąga, nie dając szansy wycofania się, możliwości odwrotu.



INFO

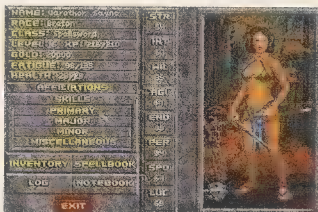
Wydawca:	**Virgin**
Producent:	**Bethesda**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**183.00**
Dystrybucja:	**IPS/Licomp**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 VGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**





Stanowi o tym nie tylko unikalny pomysł, ale również nie mający precedensu ogrom świata tej gry. Pod naporem jego ciężaru, „Daggerfall" jest bliski wewnętrznej zapaści. Jeśli już jednak zostaliśmy wciągnięci przez tę grę i uwikłani w jej intrygę, czego możemy po niej oczekiwać? Może odkryjemy tam przejście do jakiegoś równoległego świata, do innej wirtualnej, fascynującej rzeczywistości. A może ogrom tej gry przygniecie nas i porazi, napełni goryczą przegranej? To zależy od nas samych, każdy z nas będzie musiał sam odpowiedzieć na te pytania...

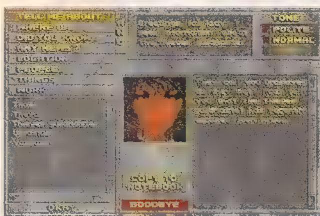
Fani gatunku Role Playing Game wiedzą zapewne, że nowo wydana gra „Daggerfall" jest kolejną pozycją serii przygodowej Elder Scrolls, zainicjowanej przez Bethesda Softworks. Ta niecierpliwie oczekiwana gra, jeszcze przed swą premierą zdążyła obrosnąć legendą. Opowiadano cuda o jej ogromnym świecie 3D, przewyższającym rozmiarami światy „Frontiera II" i „Lords of Midnight" razem wzięte. Obiecywano, że swoboda i sprawność poruszania się po nim będzie przewyższać wszystko, co dotychczas stworzono w grach RPG. Zapowiadano wielką swobodę kreowania cech osobowych bohatera gry, modelowania oczekujących go zadań, wyboru dróg ich realizacji. To nie mogło nie rozpalić wyobraźni fanów RPG! Teraz, gdy pełna wersja „Daggerfall" jest już w Polsce, trzeba przyznać, że wszystkie te obietnice zostały dotrzymane! Zapewne wymienione wyżej zalety, w połączeniu z niezwykłością baśniowego świata „Daggerfall", są przyczyną, dla której – już w chwili swego startu – stała się ona na obydwu półkulach grą kultową fanów RPG. W Polsce „Daggerfall" budzi równie wielkie zainteresowanie. Niestety, gra ta jest oferowana niemal wyłącznie w Warszawie, w śladowych wręcz ilościach, w dodatku z instrukcją wyłącznie w języku angielskim. Podobno przyczyną znikomej podaży gry jest trudna do zrozumienia polityka udzielania licencji na sprzedaż „Daggerfall". Nie znam szczegółów tej sprawy. Wierzę, że prawa rynku zwyciężą i podaż dorówna popytowi. Pomimo dość wysokiej ceny, gra jest warta, aby zagościć w zbiorach wszystkich fanów RPG. Tymczasem przyjrzyjmy się bliżej baśniowemu światu „Daggerfall".





Temat otwiera krótka informacja o legendzie „Daggerfall", pozwalająca na poznanie intrygi, założeń gry i zadań. Podając bliżej tę legendę, mam również na uwadze, że nie wszyscy muszą rozumieć język załączonej do gry instrukcji. Na początku zajrzyjmy do prastarych, zapisów Elder Scrolls. Przeczytamy w nich, że gdzieś, na odległych krańcach Fantasylandu, położony jest baśniowy kontynent Tamriel. Zwoje zawierają dokładny rysunek mapy kontynentu Tamriel. Przedstawia on osiem prowincji, zamieszkałych przez dwa gatunki istot. Są to ludzie i elfy. Prowincje Tamrielu, niegdyś wzajemnie przyjazne, podjęły wyniszczającą wojnę domową. W roku 896 Drugiej Ery Tamriel, wielki król-wojownik, Tiber Septim podbił zwaśniony kontynent i ogłosił się jego niepodzielnym władcą. W rok później Septim koronował się na pierwszego Cesarza Tamriel, ogłosił założenie dynastii Septimidów i nastanie nowej, Trzeciej Ery Cesarstwa. Mijały wieki i pokolenia. Wreszcie przychodzi czas na Twoje zaistnienie w tym świecie! Pojawiasz się w 375 roku Trzeciej Ery, za panowania 21-go Cesarza Tamrielu – Uriela Septima VII. Jesteś młodym rycerzem-magiem. Cieszysz się przyjaźnią i zaufaniem samego Cesarza, gdyż kiedyś wyświadczyłeś mu wiel-

r Scrolls: Chapter II



ką przysługę. Niestety, sprawy Cesarstwa mają się obecnie źle. Kraj ponownie pogrąża się w anarchii i chaosie. Pojawiają się wysłannicy złych mocy. Wydarzenia przebiegają zgodnie z prastarą przepowiednią, zapisaną we wspomnianych już zwojach.

Oto w królewskim mieście Daggerfall pojawia się nocami przerażające widmo zmarłego króla Lysandusa z Daggerfall. Jest to dziwne, gdyż za życia był on zawsze sprawiedliwym i dobrotliwym władcą. Krwawy upiór trwoży mieszkańców i powtarza złowieszczo słowa:...zemsta, zemsta!... Przepowiednia Elder Scrolls głosi, że w najgorszej dla Tamrielu dobie pojawi się młody bohater-wybawca. Będzie wybrańcem losu i uwolni Tamriel z chaosu i od złych mocy.

Jesteś młodym, dobrze zapowiadającym się wojownikiem-magiem, zaufanym Cesarza. Właśnie on wzywa Cię i powierza wykonanie dwóch ważnych zadań. Masz udać się do miasta Daggerfall i wyjaśnić zagadkę upiora. Drugim, nie mniej ważnym zadaniem jest odnalezienie zaginionego listu, jaki napisał ongiś Cesarz do żony zmarłego Lysandusa. List masz doręczyć królewskiej wdowie. Gdyby okazało się to niemożliwe, masz odnaleziony list zniszczyć! Cesarz przydziela Ci oddział knechtów oraz statek z załogą, na którym podążysz niespokojnym Morzem Syren, wprost do prowincji Daggerfall. Niestety, nocą, w trakcie podróży, gwałtowna burza zapędza statek na usiane skałami wybrzeże. Statek tonie i tylko Ty wychodzisz z katastrofy z życiem! Fale wyrzucają Cię o świcie na skrawek skalistej plaży, otoczonej zewsząd stromymi, niedostępnymi zboczami. Wychodzisz z morza – jak Cię noc zaskoczyła – w bieliźnie. Na szyi masz zawieszony pas, a na nim miecz w pochwie.



Kiedy już wydaje się, że stąd nie ma wyjścia, dostrzegasz wśród skał mały, ciemny otwór. Okazuje się on wejściem do kompleksu podziemnych korytarzy i sal. W momencie gdy przekraczasz jego próg, wejście zawalają potężne głazy. Nie pozostaje Ci nic innego, jak iść naprzód z mieczem w dłoni. Jest to punkt startowy gry i w tym momencie czas na

Formowanie postaci bohatera

Chyba żadna z gier RPG nie dawała tak wszechstronnych i rozlicznych możliwości formowania cech, zdolności i przymiotów głównego bohatera. Nawet najogólniejsze wyspecyfikowanie tego, co oferuje w tym zakresie „Daggerfall", wymagałoby ujęcia w formę kilku tabel. Oczywiście wykracza to poza ramy niniejszego opisu, choć wiem, jak bardzo może interesować to fanów gatunku RPG. Poprzestanę na tym, że doliczyłem się możliwości szczegółowego ukształtowania aż 18 typów, generalnie różniących się między sobą postaci. Dla przykładu podam, że niektóre z nich to barbarzyńca, złodziej, czarny elf, bard, wojownik, mag, mistrz-łucznik, czarownik, akrobata, mnich, rycerz, uzdrowiciel czy na-



wet coś w rodzaju nocnego upiora, postaci pośredniej pomiędzy duchem, magiem i złodziejem. Każda z tych postaci jest modyfikowana o dodatkowy przydział punktów do jej najróżniejszych cech (jak siła, zdrowie, inteligencja, odwaga, szybkość, znajomość tajemnych nauk itd. itp.) Wszystko to wnosi nowe, różnorodne możliwości dla przebiegu gry. Ponieważ każdej z tych 18 postaci coś jednak brakuje – za optymalne uważam wykorzystanie 19. opcji, jaką jest custom. Muszę przestrzec, że przydzielanie cech jest dość żmudne i dla wielu może być po prostu nudnawe. Mniej cierpliwych pocieszam, że w grze dostępna jest opcja zautomatyzowanego formowania „osobowości" bohatera gry. Po prostu jedno kliknięcie myszą, problem mamy z głowy i możemy spokojnie przystąpić do właściwej gry.

Start w „Daggerfall"

Pierwszy etap gry jest standardowy i nie związany z dokonanym wyborem osobowości i cech bohatera. Rozgrywany jest w systemie korytarzy i sal rozległego podziemnego zamkowego kompleksu. Gra ma tu przebieg liniowy. Podziemia zamieszkałe są przez najróżniejsze „paskudy". Są tam m.in. olbrzymie szczury, gnomy, szkielety, harpie, skorpiony, wampiry, centaury, olbrzymie pająki, węgorzo-smoki i licho jeszcze wie jakie upiory, trudne do zdefiniowania w polskim języku. Całe to „bestiarium" gromadzi niespełna dwie dziesiątki rodzajów najróżniejszych straszydeł. Walka z nimi jest czystą przyjemnością. Dobrze pomyślany interfejs sterowania grą umożliwia w tym zakresie zadawanie kilku rodzajów skutecznych ciosów bronią. Jest jej osiemnaście rodzajów, m.in. miecze, szable, maczugi, siekiery, młoty, łuki, piki i tym podobne „zabawki". Jeśli zaprogramowaliśmy naszemu bohaterowi umiejętności zgłębiania magii, to w jego podręcznej „księdze magii" uzyskamy do dyspozycji szereg czarów. Doskonalone z biegiem czasu czary powalą z nóg nawet największego dinozaura. Wspomniałem już, że przystępujemy do gry z niewyszukanym mieczem, boso i w bieliźnie. W miarę odnoszonych w starciach zwycięstw, na poległych przeciwnikach będziemy zdobywać coraz doskonalszą broń, tarcze i hełmy, elementy zbroi i bogatej odzieży. Przy zwłokach wrogów znajdziemy również magiczne przedmioty oraz mile brzęczące złoto. To ostatnie ogromnie przyda nam się w dalszych etapach gry, jako że w świecie „Daggerfall" za darmo można dostać tylko zdrowe cięgi. Obserwację aktualnego stanu posiadania umożliwia przejrzysty ekran inwentarza. Cele gry i jej etapów oraz zapis Twoich postępów odnotowuje automatycznie dziennik podróży. Świetnie rozwiązana w grze jest mapa „zaliczanych" aktualnie terenów gry. Jest ona w pełni obrotowa, posiada opcję rzutów 2D i 3D oraz umożliwia nie tylko zapamiętanie, ale i zrozumienie terenu, rozszyfrowanie labiryntów korytarzy, odnalezienie tajemnych przejść itp. Gra posiada – na życzenie – opcję opisowego instruktażu – podpowiedzi działań. Z pierwszego etapu gry powinniśmy wyjść silni, dobrze uzbrojeni i ze sporym mieszkiem dukatów. Prawdziwe kłopoty w grze rozpoczną się jednak po przystąpieniu do kolejnych jej etapów, biegnących – już całkowicie nieliniowo – na przeogromnym trójwymiarowym obszarze kontynentu Tamriel. Korzystając ze złota, możemy przemieszczać się do jego dowolnych punktów, pieszo, konno lub okrętem. Będziemy wędrować w czasie rzeczywistym po ogromnych obszarach o różnych strefach klimatycznych, różnej rzeźbie terenu, roślinności, pogodzie, w kolejno zmieniających się porach dnia. Dotrzemy do setek różniących się między sobą miast, wiosek i samotnych rezydencji oraz zamków. Wstąpimy do wielu tawern, świątyń, gildii, sklepów, zbrojowni, banków, pałaców możnowładców. Na ulicach napotkamy za dnia gromady przechadzających się mieszkańców, stojących zwierząt gospodarskich i sprzętów. W budynkach zastaniemy ich właścicieli i użytkowników. Ponownie zejdziemy do rozmaitych kompleksów podziemi. Ze wszystkimi istotami ludzkimi i elfami będziemy mogli przeprowadzać rozmowy (znajomość podstaw angielskiego mile widziana), które umożliwią nam przeżycie, rozwój, wzbogacenie się i być może naprowadzą na trop wiodący krętą i ciernistą ścieżką do celu gry. Zobaczymy krajobrazy z prószącym śniegiem, zacinającym deszczem i rozmyte we mgle. Będziemy wędrowali, toczyli boje, prowadzili interesy i podejmowali się prac i misji. Rzecz jednak w tym, że nawet po kilkudziesięciu godzinach takiej gry, dalej absolutnie nie będziemy wiedzieli, jak zabrać się do rzeczy, aby w „Daggerfall" wygrać! Powstaje zatem pytanie zasadnicze:

[redacted] grze istnieje „droga [redacted] skróty" – jest nią częste podejmowanie się wykonywania różnych prac, misji i zadań.



Czy to [redacted] „Neverending Story", czyli „nigdy nie kończąca się [redacted]

Z pewnością tak nie jest! Wyjaśnijmy sobie od razu, że kto tak pomyśli, jest nie tylko w błędzie, ale i na prostej drodze do kapitulacji. Nie zdradzę żadnego istotnego sekretu powodzenia w grze, gdyż odarłoby to ją z całego uroku. Wprawdzie samo wędrowanie po bezkresach Tamrielu jest wspaniałą przygodą samą w sobie, ale pamiętajmy jednak, że:

1. Istnieje kilka wariantów postępowania, zapewniających zwycięstwo w grze.



2. Trzeba najpierw przeprowadzić sporo rozmów, aby zorientować się, „who is who" w grze i gdzie poszczególnych postaci należy naprawdę szukać. Niektórzy rozmówcy będą unikali jasnych odpowiedzi (łapówki są przez nich mile widziane), znajdą się jednak i tacy, którzy świadomie będą wprowadzali w błąd. Dlatego też uzyskane odpowiedzi najlepiej jest sprawdzać ponownym rozpoznaniem u innych informatorów.

3. W grze istnieje „droga na skróty" – jest nią częste podejmowanie się wykonywania różnych prac, misji i zadań. W ich toku z reguły zdobywane są cenne nowe informacje, przedmioty i wskazania.

4. Trzeba mieć przysłowiowy łut szczęścia, aby w tak olbrzymim świecie gry szybko wpaść na jeden z prawdziwych tropów wiodących do celu.

Co w grze może denerwować?

1. Gra w pewnych momentach (podładowywania się) funkcjonuje wolno lub nawet przystaje, nawet jeśli mamy Pentium 166.

2. Liternictwo napisów jest przeniesione jakby żywcem ze SPECTRUM ZX, przez co jest bardzo czytelne, co i okropnie archaiczne.

3. Bitmapowe postacie istot są nieco prymitywne, ale konwencja RPG dopuszcza to, gdyż grafika postaci nie jest tu najważniejsza.

4. Podobno pełna gra w wersji 1.0 nieraz zawiesza się. Mimo wielu dni spędzonych nad nią – nie stwierdziłem tego ani razu, ale wierzę moim informatorom. Informuję, że na specjalnej stronie Bethesdy w Internecie jest do bezpłatnego skopiowania specjalny firmowy upgrade, naprawiający niemal 200 stwierdzonych błędów.

Reset

Grafika 80% Grywalność 92%
Oryginalność 90% Dźwięk [redacted]

Bardzo dobra, choć nie łatwa gra. Dobry pomysł, fascynujący i ogromny świat gry, wciągający klimat i sprawny interfejs.

WERDYKT 91%

Wersal 1685

Kiedy [redacted] jednym projektem połączą [redacted] siły tak niezwykli partnerzy, jak Cryo, Canal+ Multimedia i pracownicy [redacted] wersalskiego, można być pewnym, że efekt ich wysiłków będzie równie niezwykły, [redacted] dobór „współudziałowców".



INFO

Wydawca:	**Cryo**
Producent:	**Cryo**
[redacted]:	**Już jest**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**IPS/Licomp**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2**
SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS	

Gra „Wersal 1685", bo to ona jest owocem owej współpracy, nie przynosi w tej kwestii zawodu, będąc jednocześnie przygodówką zgodną w najmniejszych szczegółach z faktami historycznymi, rozgrywającą się w jednym z najwspanialszych pałaców świata – w Wersalu, w czasach jego największej świetności, czyli za panowania Ludwika XIV, oraz małym kompendium wiedzy o samym pałacu, jak też o jego ówczesnych mieszkańcach i panujących wśród nich zwyczajach. Tym, co dodatkowo wyróżnia tę grę spośród wielu innych na rynku, jest jej lokalizacja (spolszczenie) wykonana przez polskiego dystrybutora firmę, IPS Computer Group. Nie ma co prawda polskiego dubbingu, dialogi są tłumaczone za pomocą napisów, jednak w gruncie rzeczy można to także uznać za pozytywny aspekt – dla tych co się uczą języka, jest to szansa na poduczenie się prawidłowej wymowy i wytwornego słownictwa. Akcja gry rozpoczyna się rankiem 21 czerwca 1685 roku, od znalezienia przez Monsieur Bontempsa, pierwszego pokojowca królewskiego, pamfletu niedwuznacznie przepowiadającego rychłe zniszczenie Wersalu. Bontemps, do którego zadań należy dbanie o bezpieczeństwo pałacu i króla, zadanie odnalezienia osoby odpowiedzialnej za napisanie pamfletu i zdemaskowania jej, powierza Lalande'owi, służącemu królewskiej sypialni. Gracz, który jak nietrudno się domyśleć, wciela się w postać Lalande'a, na wykonanie zadania ma dokładnie jeden dzień.



Gra, tak samo jak i życie na prawdziwym Wersalu, podporządkowana jest całkowicie trybowi życia króla i odpowiednio do tego podzielona została na siedem części: od „Przebudzenia Króla", aż do „Kolacji i zaśnięcia". W każdej z tych części gracz ma dostęp do innych komnat pałacu i spotyka się z innymi postaciami. Podczas śledztwa Lalande, błądząc po pałacu, może podsłuchiwać toczone rozmowy, konwersować ze sławnymi postaciami historycznymi i, jak to w przygodówce, zbierać przedmioty i ich używać. Zagadki są raczej nieliczne i w większości sprawiają wrażenie cokolwiek wprowadzonych na siłę, aby gra była grą, a nie tylko przewodnikiem po Wersalu. Gra ma dużą liniowość, co zdecydowanie umniejsza przyjemność płynącą z zabawy – czasem chciałoby się np: wyjść do ogrodów, porozmawiać z Markizą de Maintenon, śmiertelnie obrazić Księcia Orleanu, czy też wedrzeć się do zamkniętej komnaty, a jest to niemożliwe, gdyż na tym etapie gracz ma możliwość poruszania się tylko po dziedzińcu i paru pokojach prawego skrzydła, w których znajdują się takie, a takie osoby, może wykonać pięć ściśle określonych „operacji" na przedmiotach, i na tym koniec. Na szczęście jednak, „Wersal" ma także kilka elementów, które sprawiają, że można przymknąć oko na takie drobiazgi. Przede wszystkim jest to wspaniała oprawa gry. Przepiękna grafika w wysokiej rozdzielczości przyciąga uwagę już od pierwszej chwili. Dzięki zastosowaniu przez Cryo nowego engine grafiki 3D, o nazwie OMNI 3D, gracz, który co prawda nie ma pełnej swobody poruszania się, może jedynie w klasyczny, „Mystowy" sposób, skakać z lokacji do lokacji, podziwiając w międzyczasie animację, ma możliwość spojrzenia w dowolnym kierunku – może podziwiać malowidła na suficie lub wspaniałe posadzki – jeśli tylko ma ochotę, spojrzeć w tył czy też na prawo. Warto odnotować, że obracanie się jest bardzo płynne, dzięki czemu, odnosimy wrażenie przebywania w Wersalu. Wrażenie to spotęgowane jest dzięki niesamowicie szczegółowo odtworzonym wnętrzom pałacowym, w najmniejszych detalach zgodnych z historycznym pierwowzorem. Pod tym względem jest to prawdziwe arcydzieło. Muzyka nie pozostaje w tyle – ścieżka dźwiękowa, składająca się w większości z doskonałej jakości nagrań utworów ówczesnego kompozytora Jean Baptiste Lully'ego (z którym zresztą spotkasz się w grze „osobiście") doskonale podkreśla i pogłębia barokową atmosferę towarzyszącą grze. Jest też wreszcie to, co najważniejsze – tzw. strefa dokumentacji, w której można znaleźć najróżniejsze informacje: od wiadomości na temat etykiety, obyczajowości i zwyczajach mieszkańców Wersalu, przez informacje o historii powstania i przebudowy poszczególnych komnat, dane biograficzne wielu znanych postaci historycznych, aż po wiadomości na temat organizacji straży pałacowej, sposobie prac rządu i ministrów oraz chronologicznego spisu najważniejszych wydarzeń za życia Ludwika XIV. Wszystko podane w przystępny i przyjemny sposób, bez niepotrzebnego nawału dat i nazwisk, ilustrowane licznymi rycinami i obrazami z tamtych czasów. Wszystkie te informacje są dostępne na bieżąco w grze – wystarczy kliknąć na danej osobie lub ikonie kompasu, by uzyskać dostęp do odpowiednich danych. Jest też możliwość urządzenia sobie po prostu wirtualnej wycieczki po pałacu albo też tylko przejrzenia dokumentów tekstowych. Podsumowując, „Wersal" jest niewątpliwie pozycją obok której nie można przejść obojętnie. Jest to gra o niewątpliwych walorach poznawczych, wręcz można powiedzieć, o zacięciu edukacyjnym. Zrealizowana z niezwykłym pietyzmem i rozmachem. Wspaniała grafika, muzyka, wartości edukacyjne, a przede wszystkim fakt, że jest po polsku, czynią z niej grę godną polecenia. ***Patrycja***



Grafika 93% Grywalność 72%
Oryginalność 90% Dźwięk 92%

Grze udaje się „przenieść" gracza ponad 300 lat wstecz i podczas zabawy przekazać wiele informacji o życiu na dworze Ludwika XIV.

WERDYKT 90%

Killing Time

Nowy produkt 3DO od razu zwrócił na siebie naszą uwagę. Na okładce znajduje się psychodeliczny rysunek kucharza poprzebijanego tasakami, którego wygląd świadczy o długotrwałym pobycie w krainie wiecznych łowów. Z miejsca pomyśleliśmy, że to kolejna wersja znanej radzieckiej gry z serii „Kucharzyk", jednakże ostro się zawiedliśmy.

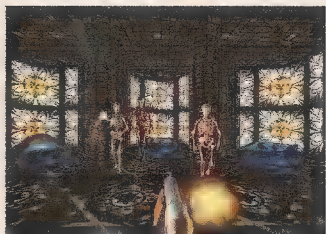
INFO

Wydawca:	**Eidos**
Producent:	**3DO**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**135.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2**
	SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Akcja „Killing Time" rozgrywa się w latach trzydziestych w USA, gdzie jak powszechnie wiadomo, panowała prohibicja. Nasz bohater – Duncan de Vries, archeolog siódmej klasy, pędzony chęcią wypicia szklaneczki whiskey, udał się do Egiptu. Tam, podczas rutynowych prac wykopaliskowych (w tanich spelunkach), dowiaduje się o istnieniu tajemniczego sarkofagu, który oczywiście musi zbadać. Po długich i żmudnych poszukiwaniach znalazł cel swojej wyprawy. Podczas badań grobowca zachciało mu się pójść „za potrzebą" i zgodnie z pijacką intuicją udał się do najbliższego ciemnego pomieszczenia (niestety, na jego nieszczęście nie było nim WC), zapalił pochodnię i z miejsca skojarzył sobie, że nie jest to WC, a własne M-1 mumii. Nie zastanawiając się ani chwili, postanowił przeszukać grobowiec. Podczas oględzin sarkofagu znalazł jedynie stary pergamin. Jako że był on tylko podrzędnym archeologiem, musiał udać się z powrotem do USA. Po przyjeździe do Stanów udał się do znajomego specjalisty, który rozszyfrował mu ów pergamin. Niestety, ciekawość jest pierwszym stopniem do piekła i naszemu bohaterowi zachciało się odczytać pergamin, co spowodowało zatrzymanie czasu i obudzenie złowieszczych sił.

Tak pokrótce zaczyna się przygoda, w której jak zwykle tylko Ty możesz uratować świat przed niechybną zagładą.

„Killing Time" jest kolejną grą z rodziny strzelanek 3D w stylu „Quake'a", w której autorzy postarali



się zapewnić doskonałą zabawę poprzez wprowadzenie digitalizowanych postaci i całej masy digitalizowanej mowy. Europejska wersja gry nie jest ocenzurowana, tak więc, jeżeli strzelamy do materialnych postaci, bryzgają one krwią na cały ekran, wszędzie walają się ich mózgi etc. Programiści, aby uprzyjemnić nam rzeź na ekranie, wprowadzili różne rodzaje broni z tamtej epoki. Tak więc miłośnicy laserów, plasma beamów i całej reszty gadżetów będą trochę zawiedzeni. W grze możemy używać jednej z siedmiu dostępnych broni, od pospolitej laski (nie mylić z długonogą blondynką z dużą 7), przez colta, remingtona, aż do koktajlu Mołotowa (dla niezorientowanych, jest to butelka z benzyną) czy silnie artefaktyczną broń, jaką jest korona Ramzesa. Oprócz materialnych postaci w „Killing Time", występuje cała zgraja niematerialnego badziewia, jak np. duchy, klowny czy zmaterializowany duch mumii, który w dodatku jest kobietą. Kobieta ta jest właśnie odpowiedzialna za cały ten bajzel, który się wytworzył po odczytaniu pergamimu. Jak by tego było mało, prześladuje ona nas przez całą grę (MaGGoT poczuł się napastowany i zamierza zgłosić to do prokuratury). „Killing Time" nie jest z pozoru grą trudną, jednak trzeba czasami pogłówkować, aby nie nabawić się bólu głowy. Autorzy zastawili parę kruczków, żeby granie nie sprowadzało się tylko do masowych eksterminacji wszystkiego, co się rusza i na drzewo nie ucieka. Do szaty graficznej można się niestety przyczepić, miejscami przypomina ona produkty z roku 1994! Digitalizacja postaci miejscami jest niewyraźna i sprawia wrażenie, jak by ją programiści robili na dużym kacu. Animacje już są trochę lepsze, jednak czasami mają tendencje do „skokowości". Klimat gry poprawia znacznie dobra muzyka oraz duża ilość digitalizowanej mowy, która



stoi na wysokim poziomie. Tym z Was, którzy nie dorobili się karty muzycznej, gorąco polecamy granie w „Killinga" przy muzyce Wagnera, a w szczególności przy „Walkiriach", ponieważ w pełni oddaje ona klimat rzezi, która jest na ekranie.

Faktem godnym zauważenia jest to, że gra ta została wyprodukowana przez amerykańską firmę 3DO, która znana jest nam z produkcji konsol 3DO.

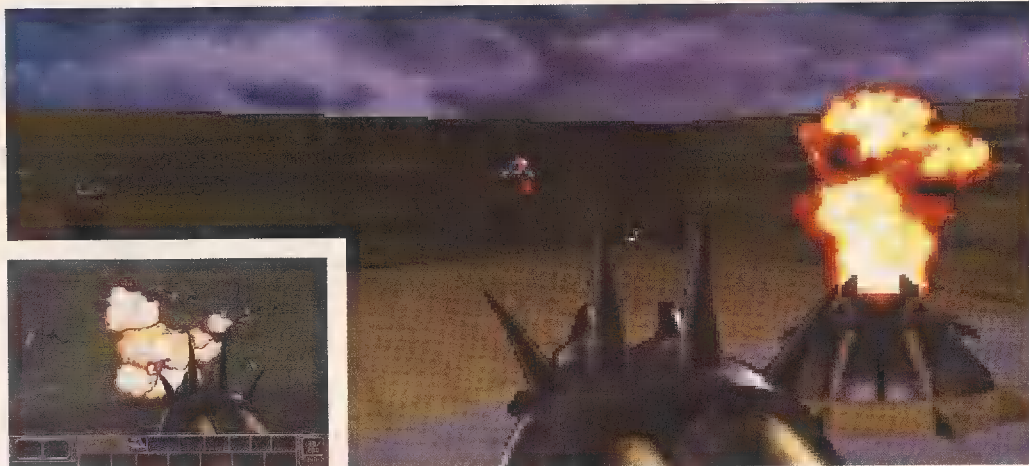
„Killing Time" jest kolejną produkcją, którą warto mieć w swojej kolekcji. Ci z Was, którym nie przeszkadzają drobne niedociągnięcia graficzne, na pewno znajdą w niej coś dla siebie. Przyjemność z grania będą nie tylko czerpać miłośnicy gatunku, ale także ci z Was, którzy są już trochę zmęczeni ciągłym podbijaniem innych galaktyk czy mordowaniem „biednych" alienów, jak ma to miejsce w „UFO". Ja osobiście (MaGGoT) polecam grę jako miłą odskocznię od wszelkiego typu strategii.

Gond&MaGGoT

Grafika 60% Grywalność 75%
Oryginalność 60% Dźwięk 85%

„Killing Time" jest kolejną produkcją, którą warto mieć w swojej kolekcji.

WERDYKT 70%



Eradicator

Nareszcie coś [redacted] prawdziwych mężczyzn. [redacted] „Eradicator" [redacted] skojarzyła mi się z potężnym robotem-zabójcą, który... no, [redacted] to już zupełnie inna historia.

INFO	
Wydawca:	**Eidos**
Producent:	**Accolade**
Data wydania:	**Kwiecień**
Cena:	**146.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**[redacted] SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**

Gierka jest czadowa. Niby to strzelanina 3D, ale ma zupełnie inny klimat niż ten znany z Quake'a, Dooma czy Duke'a. Przede wszystkim ma ciekawą i dość rozbudowaną oprawę fabularną. Za siedmioma planetami, za siedmioma gwiazdami, żyli sobie loxianie. Świat ich oparty był na wydobywaniu i wykorzystywaniu bardzo cennego i jeszcze bardziej rzadkiego minerału – mazrium. Małe ilości sprzedawali po ogromnych cenach sąsiadom. Aż pewnego pięknego dnia ktoś się na nich lekko zirytował i wysłał po przyjacielsku flotę inwazyjną. loxianie załatwili sprawę dyplomatycznie, tzn. rozpirzyli ją w drobny mak. Ponadto, chcąc się zabezpieczyć, wysłali w kosmos energetyczną falę, która posłała do piachu większość niżej i wyżej zorganizowanych form białkowych. Oczywiście kluczem jest słowo „większość", bo teraz do akcji wchodzisz Ty, czyli... no właśnie, do wyboru mamy trzech bohaterów. Naszym zdaniem jest to najciekawsza opcja. Każdy z nich jest dość szczegółowo zaprezentowany, a jego krwiożercze instynkty wspaniałe prezentuje krótka animacja. Co więcej, każdy z nich ma inne charakterystyki (całe 3, ale jednak) i inne zadania do wykonania, co w praktyce oznacza inne poziomy dla każdego z nich. Możemy wcielić się w cybernetycznego inżyniera górnictwa, Dana Blaze, który musi uciec z cytadeli loxian, w której jest przymusowo goszczony (to Wolfenstein jeszcze żyje?). Wszystkie charakterystyki ma na średnim poziomie i jest uniwersalny. Drugą postacią jest treyoński wojownik, Kamchak (mój ulubiony – Gond). To już ciężka artyleria. Ten legendarny bohater wielu wojen wygląda jak skrzyżowanie Schwarzeneggera z krokodylem. Może nie jest za szybki, ale jak przyłoży, to nie ma co zbierać. W defensywie też nie jest najgorszy I spokojnie można brać na klatę zmasowane ataki powietrzno-lądowe. Jego zadaniem jest pobranie zapłaty od wyżej wymienionych za to, co zrobili, [redacted] że skąpili gotówki... Trzecim bohaterem, a właściwie bohaterką, jest piękna najemniczka, Eleena (a to moja ulubiona – MaGGot). Jest szybka, zwinna i zgrabna niczym bohaterka „Tomb Raidera", tylko bardziej brutalna. Szuka ona szybkiego zarobku i mocnych wrażeń. Jej wadą jest mała odporność na gorące powitanie gospodarzy.



Gra dzieje się naprawdę w trzech wymiarach. Biegamy, jeździmy windami, skaczemy, a podniebne akrobacje są na porządku dziennym. Bardzo podobała nam się opcja przełączania widoku z oczu wojownika na jego tył. Ułatwia to precyzyjne skoki i manewry, a poza tym możemy w pełni podziwiać sprawność naszego pupilka oraz rzeź, jaką czyni wokół siebie. Nie znajdziemy tu jednak chlupoczącej krwi, mózgów na ścianie, głów wyrywanych razem z kręgosłupami, jęków umierających i błagania o litość. Jeśli więc to cenisz najbardziej, nie sięgaj po tę pozycję. „Eradicatora" śmiało można nazwać symulatorem żołnierza na tyłach wroga. Przed nami głównie automatyczne i elektroniczne zabezpieczenia. Z początku uderzył nas brak wrogów, ale po spotkaniu z pierwszym robotem dziękowaliśmy Bogu (i programistom), że nie ma ich więcej. Ledwo wylizaliśmy się z ran. Bardzo realne. Przecież nawet najlepszy komandos nie wyrżnie naraz całej hordy potworów/ufoków/robotów (niepotrzebne skreślić). W grze trzeba myśleć. Przykładem może być dylemat, jak rozwalić trzy działka naraz zanim one wykończą mnie. Poruszamy się głównie po szybach wentylacyjnych, kanałach ściekowych i innych zakamarkach chroniących nas przed radosnymi działaniami strony przeciwnej. W końcu jednak nadchodzi godzina prawdy, wychodzimy z ukrycia, stajemy oko w oko z wrogiem i nastaje czas apokalipsy, gdy neutralizujemy jego przygniatającą przewagę liczebną. Nie jest to zadanie łatwe, gdyż przeciwnicy lubią chować się w różnych ufortyfikowanych miejscach i atakować z góry.

„Eradicator" to bardzo ciekawa pozycja. Może ustępuje oprawą takim superprodukcjom, jak „Quake" czy „Duke Nukem", ale ma w sobie to coś, charakter, który przykuwa do monitora na długi czas i każe ciągle powracać. [redacted]

Grafika 70% Grywalność 85%
Oryginalność 50% Dźwięk 80%

Naprawdę żywamy się z bohaterem, dotkliwie odczuwamy klęski, cieszymy się ze zwycięstw. I oto chyba w tym wszystkim chodzi.

WERDYKT 81%

Necrodome



Mam pewnego kumpla – prawdziwego fanatyka. Osobnik ten potrafi rozwalić każdą grę w ciągu jednego, no maksimum dwóch dni. Gdy więc oddał mi „Necrodrome" po godzinie, byłem mocno zaskoczony.

INFO

Wydawca:	Mindscape
Producent:	Raven Software
Data wydania:	Kwiecień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Optimus-Bis
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Targany złymi przeczuciami rozpocząłem instalację. Oczywiście, ukochany Windałns 95. Pa, pa SVGA. Przy moim skromniutkim P100 32 RAM ledwo wyciągnie VGA. Po rozpoczęciu gry oglądamy kilka statycznych obrazków, kawałek jakiejś animacji i wkopujemy się w opcje. Czy ktoś chce pograć w sieci? Brak odzewu, wszyscy zagrywają „Red Alert". Z bólem serca rozpoczynam „single game".

Do gry dołączona jest bzdetna historyjka o tym, jak to kiedyś w przyszłości, po trzeciej wojnie światowej czy czymś podobnym, ludzkość cofnęła się do poziomu średniowiecza. W Stanach Zjednoczonych najpopularniejszą rozrywką zostają wyścigi Raiderów, pojazdów będących wynikiem zderzenia Fiata Cinquecento z czołgiem Abrams, które odbywają się na specjalnie do tego celu skonstruowanych arenach. Nasz drogi bohater wskakuje w takie uzbrojone po zęby cacko i rusza na podbój świata, oczywiście aby zostać mistrzem. Zaliczenie każdej areny odbywa się mniej więcej w taki sposób: najpierw wytłuc wszystko co się rusza, zebrać wszystkie bonusy i zdobyć flagę, co jest równoznaczne ze zwycięstwem. Całość nieodparcie przypomina skrzyżowanie gry doomopodobnej z wyścigami (z naciskiem na pierwszy człon), która stara się naśladować hit sprzed lat – „Quarantine". Ale słabo jej to wychodzi.

Graficznie „Necrodrome" robi duży krok w tył, o jakiś rok. Otoczenie jest ubogie, trasy areny raczej płaskie. Pusto i już. Co jakiś czas trafiamy na jakieś drzewo czy wrak samochodu, ale najczęściej czekają na nas gołe ściany, pokryte monotonną, bliżej nie zidentyfikowaną teksturą. Jeździmy więc bez sensu po okolicy, strzelamy, obijamy się o przeszkody. Co jakiś czas trzeba opuścić pojazd (jedyny w miarę nowy pomysł), przejść przez wąskie przejście, trochę pogłówkować itp. W trasie możemy spotkać 12 rodzajów przeciwników, 8 pickup-bonusów (tarcze, bomby napalmowe itp.) i trochę amunicji do 6 rodzajów broni. Po przejściu planszy przechodzimy do kolejnej, odrobinę trudniejszej, tak samo monotonnej i nudnej jak poprzednio. I tak 30 razy, bo tyle jest aren. O muzyce I dźwięku nie ma co pisać, bo raczej przeszkadzają niż pomagają.

Można grać w sieci (aż 4 graczy), można włączyć SVGA (Pentium Pro) tylko... po co? ***Piotres***

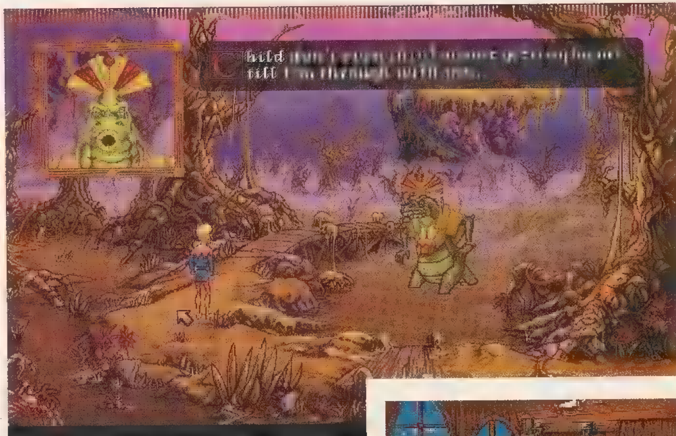
Grafika 30% Grywalność 10%
Oryginalność 10% Dźwięk 40%

„Necrodrome" nie ma w sobie nic, co może przyciągnąć gracza rozpieszczonego wspaniałymi pod każdym względem programami.

WERDYKT 29%

INFO

Wydawca:	Telstar
Producent:	Simbosis
Data wydania:	Już jest
Cena:	139,00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2
SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS	



Fable

Producenci zapewniają nas, że jest to gra rewolucyjna. Jednak, po bliższym zapoznaniu się z programem, stwierdzenie to wydaje się co najmniej grubo przesadzone.

Fable to typowa przygodówka. Widać w niej wiele zapożyczeń z innych programów, takich jak „King's Quest" czy nawet „Betrayal at Krondor". Fabuła też nie jest nowatorska. W grze wcielamy się w młodego śmiałka Quickthorpe'a. Oczywiście musimy uratować świat przed okropną zagładą. Tym razem nasze zadanie polega na odnalezieniu czterech kryształów, będących w posiadaniu demonicznych władców żywiołów. Jak przystało na bohatera, w swą podróż wybierasz się samotnie, żegnany tylko przez jakiegoś nadmiernie gadatliwego dziadka z laską.

Na pierwszy rzut oka gra prezentuje się ciekawie. Poruszanie się po świecie przypomina to z „Secret of Monkey Island" – wychodząc z danej lokacji trafiamy na mapę krainy, na której wybieramy miejsce, do którego chcemy się udać. Niestety, nie zawsze trafiamy tam, gdzie zaplanowaliśmy.

Wszystko jest okraszone pastelową grafiką rodem z disneyowskich kreskówek. Pełno jest malowniczych animacji (szczególnie polecamy wodospad). Także ruch postaci jest płynny i dopracowany, charakterystyczny dla każdego z bohaterów. Do tego muzyka doskonale dopełnia wizerunku baśniowego świata. Zalecamy jednak maksymalną instalację na twardym dysku, gdyż inaczej mogą wystąpić problemy z płynnością odtwarzania dźwięku i animacji. Przyczepić się można do mowy spotykanych osób, które mówią szybko i nie zawsze wyraźnie (na szczęście można włączyć podpisy). W dodatku dialogi to praktycznie 90% gry (niczym w brazylijskim serialu), co znacznie obniża grywalność.

Sterowanie jest także niezbyt wygodne. Point'n'Click sprowadza się do żmudnego przeczesywania ekranu, piksel po pikselu, w poszukiwaniu aktywnych opcji. Najbardziej jednak nie podobał nam się podział Oglądania na dwa poziomy – po pierwszym użyciu bohater mówi, co widzi i pojawia się dodatkowe okno z powiększeniem wybranego obiektu, dopiero po drugim użyciu w tym oknie, bohater bada dany przedmiot.





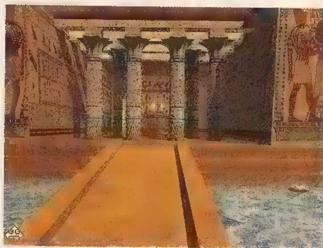


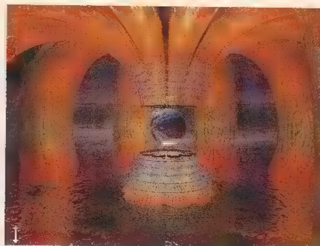
Podsumowując, w grze, oprócz bezustannego rozmawiania, nic się nie dzieje. Dominuje monotonia i nuda; a niskiej grywalności nie zrekompensuje nawet dobra oprawa. „Fable" można polecić tylko pasjonatom gatunku, których może zainteresuje ta bajkowa opowieść. ***Gond&MaGGot***

Grafika 70% Grywalność 55%
Oryginalność 40% Dźwięk 65%

Można powiedzieć, że gra nie wnosi niczego nowego do gatunku. Ładne „opakowanie" ukrywa przeciętnej jakości pomysł.

WERDYKT 65%







INFO

Wydawca:	GTE
Producent:	GTE
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Techland
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Timelapse

– Cześć. Gratuluję, dodzwoniłeś się do mnie. Jeżeli słyszysz to, co słyszysz, to pewnie nie ma mnie w domu, albo po prostu nie chce mi się podejść i podnieść słuchawki... Co, jeszcze tam jesteś? No dobra, w takim razie po usłyszeniu sygnału możesz zostawić wiadomość, byle nie za długą. I wcale nie gwarantuję, że później oddzwonię. ‹beeeep›

<One new message>:
„Tu mówi Alexander Nichols. Twój stary znajomy, archeolog, jakbyś nie pamiętał. Jeszcze raz sorry za Ferrari, mam nadzieję że już się nie gniewasz. Przecież koszty naprawy pokryłem w całości. Nie uwierzysz co odkryłem. Przez całe życie wierzyłem, że istnieje połączenie pomiędzy wielkimi starożytnymi cywilizacjami, a mityczną Atlantydą. I chyba miałem rację. Tu, na Wyspie Wielkanocnej, odkopałem coś, co zdaje się być portalem czasowym. Musisz tu natychmiast przyjechać, jutro mam zamiar uruchomić to urządzenie I nie wiadomo, co się później wydarzy. Jesteś mi potrzebny. Przybywaj jak najprędzej." <message ends>

Cóż było robić. Powolnym ruchem zwlokłeś się z posłania, z właściwą tylko sobie gracją rąbnąłeś walizę na łóżko i zacząłeś pakować manatki. Telefon komórkowy, laptopa z satelitarnym wejściem w Internet, granaty z gazem bojowym, karabin snajperski, czyste skarpety i apteczkę zostawiłeś spokojnie tam gdzie leżały, czyli w szafie. W sumie w walizce znalazły się jedynie ostatni numer GK, jedyna słuszna lektura maniaka gier, oraz discman z najnowszą płytą „The Prodigy". Tak przygotowany wydałeś z siebie bojowy okrzyk „Taxi" i żółtym polonezem pomknąłeś w siną dal, w stronę zachodzącego słońca, które – nie zwracając na nic uwagi – stało sobie właśnie beztrosko w zenicie.

Fantastyczna atmosfera tajemniczości, potęgowana jeszcze przez świetny dźwięk i grafikę sprawiły, że „Timelapse" na długo usadziła mnie przy ekranie. Ale z drugiej strony zdaję sobie sprawę, że nie każdy musi lubić „graphical adventure"...

„Timelapse" to najnowsza przygodówka, firmowana przez GTE Entertainment. Trochę przypomina mi ona inną, również wydaną w ostatnim czasie przez tych ludzi gierkę – „Titanic – Adventure Out Of Time". Pozwala to przypuszczać, że obie produkcje bazują na podobnym engine, ale jako że jest on niezły, to raczej nie można mieć o to do nich pretensji. Akcja, jak z pewnością zorientowaliście się po przeczytaniu wstępu, rozpoczyna się na Wyspie Wielkanocnej. Po przybyciu na miejsce zastajemy opuszczone obozowisko, porzucony dziennik i rozwalone notatki. Oczywiście profesorka ani widu, ani słychu, więc gracz rozpoczyna węszenie po okolicy na własną rękę, odnajduje różne wskazówki i, po rozwiązaniu kilku zagadek, odkrywa portal, co jest dopiero początkiem właściwej przygody. Nasz bohater przeniesie się kolejno do Egiptu, pozna starożytne cywilizacje rdzennych Indian amerykańskich, aby na końcu wylądować w Atlantydzie.

Po uruchomieniu gry natychmiast nasuwa się oczywiste skojarzenie – „Myst". Sposób konstrukcji rozgrywki – statyczne screeny, ubarwione co jakiś czas animacjami (falująca woda, biegające zwierzątka itp.), nie pozostawia wątpliwości co do tego, na kim wzorowali się twórcy z GTE. Naszym bohaterem kierujemy myszą bądź kursorami (wygodniej). Po kliknięciu ekran przeskakuje od razu do kolejnej lokacji. W lewym dolnym rogu strzałeczkami oznaczone są kierunki, w które możemy się udać. Przedmiotów w „Timelapse" nie jest za dużo (można nieść tylko jeden, więc najczęściej używa się ich niedaleko miejsca, w którym je znaleźliśmy). Cały ciężar gry położony jest na różnego rodzaju zagadki. Łazimy więc od miejsca do miejsca, kolekcjonujemy wskazówki i symbole, aby rozwiązać kolejny problem. Weźmy na przykład taki Egipt. W świątyni odnajdujemy scroll z symbolami noża, strzały, naczyń itd. Obok nich znajdują się jakieś nieznane znaczki. Po chwili okazuje się, że przedmioty pozbierane są w świątyni w odpowiednich ilościach, zaś owe maczki to egipskie odpowiedniki cyfr. Gdzie indziej z kolei odnajdujemy imiona bogów, po rozwiązaniu kolejnej zagadki otrzymujemy odpowiadające im symbole. Teraz należy to wszystko połączyć w sensowną całość, aby móc wejść do piramidy. I tak dalej. Ogólnie w grze praktycznie nie występują inne postacie, język angielski jest w znikomym użyciu. Całość polega na właściwym kojarzeniu symboli i odpowiednim ich łączeniu oraz abstrakcyjnym myśleniu przy rozgryzaniu sposobu działania różnych starożytnych machin. Oczywiście, nie zabrakło też standardowych zagadek, jak gra w „Węże i Drabiny" czy odstukiwanie na bębnach zasłyszanego rytmu, ewentualnie dopasowanie piór ptaków do odgłosów przez nie wydawanych. Coś podobnego usiłowała ostatnio stworzyć Sierra („Lighthouse"), ale raczej kiepsko jej









się to udało. Natomiast ludziom z GTE – całkiem, całkiem. Tak na marginesie. Autorzy zastosowali w grze genialną innowację – aparat fotograficzny. W praktyce, zamiast mozolnie przerysowywać na kartkę tablicę z runami, po prostu można kursorem „pstryknąć" jej zdjęcie, które jest później przechowywane w specjalnym, wirtualnym albumie. To bardzo ułatwia życie. Rzeczą, która może jeszcze bardziej przykuć do monitora, jest fantastyczna grafika renderowana na stacjach Silicon Graphics. Po pierwsze – full screen. Po drugie – 65,000 kolorów. Każdy obrazek, a jest tego cztery cedeki, stanowi takie mini-dzieło sztuki. Całość jest bardzo szczegółowa i przy tym – na szczęście – czytelna, czego nie można ostatnio powiedzieć o innych przepchanych grafiką, przygodówkach. Można rozróżnić poszczególne kamyki na ścieżce czy liście na drzewach. Dzięki temu gracz nie odnosi wrażenia, że znalazł się w jakimś odrealnionym, sterylnym świecie. W „Timelapse" wszystko wygląda bardzo rzeczywiście. Równie udany jest dźwięk. Nastrojowe kawałki muzyczne, odpowiednie do scenerii, w jakich się poruszamy (szczególnie podobały mi się fujarki u Indian), oraz cała masa odgłosów wydawanych przez otoczenie, mimowolnie budują klimat lekkiego napięcia i tajemniczości. Jak już wiele razy wspominałem, w przygodówkach na równi z sensownością zagadek i jako takim wyglądem, cenię sobie ogólny nastrój. A w „Timelapse" jest go pod dostatkiem. Już sama tematyka, nieodłącznie kojarząca się z moim ukochanym „Archiwum X" – starożytne cywilizacje, opuszczone miasta Majów, pustawe wnętrza, wiatr hulający po wąwozach – to mnie jara. A w niektórych momentach można naprawdę nieźle się przestraszyć. Na przykład – łażę sobie po świątyni, w tle coś brzdąka, od godziny szukam rozwiązania zagadki, zaglądam do sarkofagu – GAAAAA! Zielony, na wpół nadgryziony przez robaczki koleś krzyczy z głośników „Jak śmiesz mi przeszkadzać". To było naprawdę mocne. Taka jedna młoda, która zawsze patrzy jak gram, narobiła niezłego wrzasku. „Timelapse" ma też, niestety, kilka drobnych wad, co nie pozwala mu przyznać oceny maksymalnej. Po pierwsze, za dużo się w niej łazi. Gra jest bardzo obszerna, a przejście od jednego miejsca do drugiego, to czasem przeskok przez kilkadziesiąt ekranów. To po pewnym czasie może być nużące. Poza tym, przy każdym kolejnym uruchomieniu gry musimy zaczynać z CD nr1, poczekać aż się dogra, zloadować, włożyć CD nr2 itd. Może się czepiam, takie szczegóły też powinny być dopracowane. Jednak największym problemem, na jaki można się natknąć, jest pewna zagadka. Gracz musi przestrzelić z kuszy przez otwór w odległej skale. Cały kłopot polega na tym, że najpierw trzeba odnaleźć groty (mały hint: trzy ekrany wstecz, prawy, dolny róg, słabo widoczne), a później wymierzyć dokładnie co do pikseli (!!!) i odpowiednio naciągnąć cięciwę. Przy szerokości ekranu 640 pikseli i 6 różnych położeniach daje nam to 3840 możliwości. Może trochę przesadzam, bo część z nich można od razu odrzucić. Ale to i tak nie zmienia faktu, że mało szału nie dostałem i utknąłem w grze na cały dzień. Koszmar. Zacząłem już nawet podejrzewać jakiegoś buga, kiedy nagle udało się... przez przypadek.

Na początku tekstu wysnułem tezę, że „Timelapse" w wielu aspektach przypomina „Mysta". Jest w tym stwierdzeniu wiele racji, jednak moim zdaniem, najnowszy produkt GTE miejscami przewyższa swego starszego brata. Tematyka i atmosfera sprawiają, że gra wciąga jak nie wiem co...

Mimo to nie każdemu może się spodobać. Ja wsiąkłem, ale to może dlatego, że gustuję w tej tematyce. „Timelapse" jest adresowana do specyficznego grona odbiorców, ludzi, którzy lubują się w tzw. „graphical adventure", gdzie liczy się przede wszystkim grafika i atmosfera, zaś interakcja ze światem gry czy liczba innych postaci jest niewielka. ***Piotres***

Grafika 85% Grywalność 70%
Oryginalność 50% Dźwięk 80%

Jeżeli lubujesz się w łamigłówkach i wysnuwaniu wniosków z odnalezionych strzępów informacji, to ta przygodówka Ci się spodoba.

WERDYKT 81%

INFO

Wydawca:	Telstar
Producent:	Telstar
Data wydania:	Już jest
Cena:	122.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2
SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS	



Davis Cup Tennis

Oto pojawił się nowy tenis na PC, jednak nie wydaje się, aby zbyt długo zagościł na ekranach naszych monitorów.

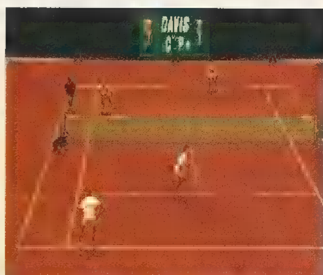
Niestety, jest to smutna prawda. Choć najnowszy produkt firmy Telstar firmowany jest nawet przez Międzynarodową Federację Tenisa, to nie stanie się przebojem. Coś w tym jest, że oficjalne tytuły nie zdobywają naszych serc, podobnie było choćby w przypadku serii olimpijskiej firmy Ocean. Mocno reklamowany, podobno najlepszy tenis dostępny na komputery osobiste, jest niestety grą przeciętną. Ale po kolei.

Przystępując do rozgrywki napotykamy całkiem spore menu, które oferuje nam ustawienie opcji oraz jeden z kilku wariantów rozgrywki. I tak, możemy wziąć udział w pojedynczym meczu towarzyskim, zagrać ligę oraz tradycyjny turniej o Puchar Davisa. Aren, na których przyjdzie nam występować, jest kilkanaście – skaczemy sobie po kontynentach, wybieramy różne państwa, od Rosji, po Meksyk. Gospodarze poszczególnych spotkań sami wybierają nawierzchnię, na jakiej toczyć się będzie spotkanie. Jest to niezwykle ważne, gdyż są gracze, którzy preferują korty trawiaste, inni beton, nawierzchnie sztuczną czy kredę. Owszem w „Complete Davis Cup Tennis" mamy dostęp do wszystkich wymienionych nawierzchni, jednak w rzeczywistości nie różnią się one między sobą prawie niczym (chyba tylko kolorem). Zupełnie nie jesteśmy w stanie dostrzec różnicy w zachowaniu piłki. Zawodników do wyboru jest kilkunastu. To, skąd są i kim są (bo na pewno nie tenisistami), tylko Bóg raczy wiedzieć. Dziwne postacie, jakby żywcem wzięte z horrorów, straszą nas nie tylko wyglądem, ale i zachowaniem. Rozumiem, że autorzy starali się jak najdokładniej odwzorować zachowania i ruchy, lecz zupełnie im to nie wyszło. Po pierwsze, zawodnicy przemieszczają się po boisku dziwnie spięci, jakby przed chwilą doznali skurczu wszystkich mięśni. Namiętnie lubują się w rzucaniu rakietą (nawet kobiety), a przecież wiadomo, że nie są to praktyki powszechnie stosowane. Więcej, ciskanie sprzętem na lewo i prawo wiąże się z dużymi karami, jednak tu takowych nie ma, więc można rzucać, no nie? Kontrola nad graczem odbywa się za pomocą klawiszy kierunkowych oraz trzech fire'ów, odpowiedzialnych za uderzenie piłki z odpowiednia rotacją. Każdorazowe naciśnięcie danego przycisku powoduje zamach rakietą, a jeżeli uda nam się wykonać to dość szybko i kilka razy pod rząd, to zobaczymy jak zawodnik wywija rakietą, jakby był atakowany przez stado pszczół. Podczas samej rozgrywki widzimy niesamowitą pomysłowość autorów. Widocznie komuś spodobało się, jak Boris Becker rzuca się za piłką i efektownie lądując wykonuje przewrotkę, zaś piłka odbita końcem ramy trafia idealnie w pole przeciwnika. Tutaj ciągle możemy wykonywać takie susy i nie jest istotne, czy gramy na trawie czy betonie. Zastanawiające jest, czy to gra w tenisa czy popisy kaskaderów.

Nie dopracowana grafika, zawodnicy zombie, dość trudna obsługa oraz niska grywalność.

Aby nie do końca obrzydzić ten program, powiem coś, co mnie zaskoczyło pozytywnie. Otóż komentarz i odgłosy widowni stoją na przyzwoitym poziomie. Spiker zna się na rzeczy, jednak nieco denerwujący jest fakt, że w Niemczech i Anglii ma ten sam akcent, no ale przecież może być delegatem podróżującym po całym świecie, a nie tylko przedstawicielem gospodarzy. Inna cecha, o której warto powiedzieć, to możliwość grania z kumplem na jednym komputerze. Tu wachlarz opcji jest całkiem spory. Mamy do dyspozycji mecz singlowy (gracz kontra gracz) i kilka rodzajów debla (gracz + gracz kontra komputer, bądź gracz + komputer kontra drugi gracz + komputer). Uff, brzmi dziwnie, ale sprawdza się w każdym calu.

Krótko podsumowując, jak już wspomniałem, gra ta nie stanie się hitem. Oprócz niewielu zalet, posiada spooro wad, które przekreślają ją nie tylko jako symulator tenisa. Nie dopracowana grafika, zawodnicy zombie, dość trudna obsługa oraz niska grywalność, oto obraz rzekomo najlepszego tenisa na PC. Nie, żebym się czepiał, gdyż sporo sobie obiecywałem po tym tytule, ale tak niestety wygląda rzeczywistość. ***Eldgar***



Grafika 30% Grywalność 10%
Oryginalność 30% Dźwięk 50%

Raczej nie warta uwagi. Chyba że dla zagorzałych zwolenników tenisa, ale proponuję uważać, bo można się nieźle sparzyć!

WERDYKT 40%

Onside Soccer

Oto druga, obok „Davis Cup Tennis", pozycja firmy Telstar, jednak sprawiająca o wiele korzystniejsze wrażenie.



INFO

Wydawca:	**Telstar**
Producent:	**Telstar**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**139.00**
Dystrybucja:	**Marksoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2**
SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS	

Z pewną dozą nieśmiałości (czyt. strachu) sięgałem po tę grę, pod dość przykrych doświadczeniach z „Davis Cup Tenisem". I choć gra nie jest w żadnym stopniu wybitna, może zainteresować fanów piłki nożnej „Onside Soccer" oferuje nam dwie możliwości zabawy – rozegranie meczu, ligi itp., oraz zajęcie fotela managera i poprowadzenie drużyny. Zaznaczę od razu, że opcja managerska nie jest pod żadnym pozorem związana z gra zręcznościową, jednak oferuje taką możliwość, jeżeli sobie tego życzymy. Firma Telstar prowadzi nieco dziwną politykę, zaznaczając na pudełkach swoich produktów nieziemskie wręcz informacje. Tak było w przypadku tenisa, teraz też mamy do czynienia podobno z najbardziej realistyczną grą piłkarską i managerem, co oczywiście mija się z prawdą. Autorzy uparcie twierdzą, że ich produkt ma niesamowitą grywalność, jednak po dość długim zaznajomieniu się z nim stwierdzam, że istnieje kilkadziesiąt innych pozycji, które bardziej przykuły moja uwagę. Sytuacji nie ratuje nawet nazwisko Petera Schmeichela reklamującego tę grę.

Faktem niezaprzeczalnym jest spora mnogość opcji w obywdu wariantach rozgrywki. Oprócz standardowych ustawień zagrywki, taktyk, warunków atmosferycznych, mamy możliwość przeprowadzenia treningu, dbania o stroje itp. Zręcznościowa część programu jest taka sobie. Nawet w podwyższonej rozdzielczości widać ogromne piksele, co nie powinno się w dzisiejszych czasach raczej zdarzać. Piłkarze poruszają się dość żwawo, nie dysponują jednak żadną rewelacyjną ilością zagrań. Ot, kilka standardowych wejść, kopnięć oraz podań i nic więcej. Bramki padają dość często, sam mecz także toczy się całkiem dynamicznie. Do wyboru mamy cztery europejskie ligi – angielską, niemiecką, włoską i francuską oraz jedną do dowolnego definiowania. Składy poszczególnych zespołów są w miarę aktualne, jednak pozostawiają wiele do życzenia. Możliwość dokonywania transferów istnieje, jednak lista jest bardzo krótka – gdzieś około 12 nazwisk. Podobnie jest w managerze. Liczba zawodników wystawionych do trasferów nie przekracza 15, więc jak tu myśleć o podboju Europy, kiedy nie możemy pozyskać nikogo wartościowego. Stanowisko głównego zarządcy jest niezywkle ważne, od nas zależy komu damy premię, kogo zwolnimy. Tylko my mamy wgląd do wszelkich dokumentów i do kasy. Podczas całej rozgrywki w ogóle nie spotkałem się z żadnymi wyróżnieniami miesięcznymi ani ocenami mojej pracy przez przełożonych. Także wartość pokazywanych tabeli i zestawień jest bardzo znikoma. Wspomniałem, że istnieje możliwość połączenia kierowania zespołem z samą rozgrywką. Rzeczywiście, zamiast się biernie przyglądać, możemy założyć korki i wybiec na murawę. W końcu jest to o wiele lepsze niż patrzenie na rozgrywający się mecz, gdyż w takim przypadku sami możemy decydować o losach spotkania. Jednym z poważniejszych manakamentów gry jest fakt, że zarówno po menu, jak i po całym programie, poruszamy się tylko za pomocą klawiatury. To niebywały archaizm, a poza tym jest to uciążliwe i niewygodne. Inną kichą jest fatalna ścieżka dźwiękowa, a raczej je brak. Kilka odgłosów nie jest w stanie stworzyć atmosfery piłkarskiego widowiska. Choć „Onside Soccer" zajął mi nieco czasu, nie mogę powiedzieć, abym był zadowolony z obcowania z nim. Istnieją lepsze piłki – „FIFA", czy managery – „CM". Jeżeli ktoś stawia pierwsze kroki w tego typu grach, mógłby się nawet nią zainteresować, jednak po pewnym czasie wszelkie możliwości wyczerpią się i trzeba będzie szukać czegoś bardziej wartościowego.

Eldgar





Grafika 40% Grywalność 45%
Oryginalność 50% Dźwięk 30%

Taki sobie przeciętny piłko-manager. Raczej niewielkie szanse, aby mój komputer „łyknął" ponownie płytkę z tą grą.

WERDYKT 45%

Independence Day

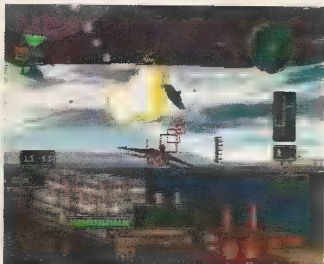
Bestialscy kosmici atakujący naszą Ziemię [redacted] doskonały temat [redacted] filmów, przyciągających [redacted] widzów [redacted] kin. „Independence Day" [redacted] film zrealizowany z wielkim rozmachem. Jego [redacted] urósł [redacted] gigantycznych rozmiarów, że [redacted] poszedłem [redacted] kina zobaczyć, [redacted] wydano furę pieniędzy. Natomiast [redacted] wydało strzelaninę opartą [redacted] „ID4"...

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**21th Century Fox**
Data wydania:	**Kwiecień**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**IPS/Licomp**
Platforma:	**PC, PSX, Saturn**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Gdy odpaliłem kompakt, doznałem wielkiego szoku. Spojrzałem przerażonym wzrokiem na biurko i upewniłem się, że stoi na nim PSX, a nie przestarzałe 286. Grę rozpoczyna intro tak kiepskie, że tylko fanatyk filmu może dotrwać do końca. Po pierwsze, wątpię czy animacja osiągnęła 12 fps. Po drugie, niska rozdzielczość i mała liczba kolorów robi raczej kiepskie wrażenie. Co do fabuły, to chyba wszyscy możecie się domyślić o co chodzi. Obcy znowu na Ziemi z tą różnicą, że tak zmasowanego ataku jeszcze żaden film nie przedstawiał. Pamiętam, że gdy oglądałem „Independence Day", mój (i nie tylko) śmiech budziły takie akcje, jak „prezydent Stanów Zjednoczonych w myśliwcu przeciw kosmitom" lub „stary i zniedołężniały pijaczyna rozwalający statek kosmiczny wielkości Waszyngtonu". Tak jak film dało się obejrzeć ze względu na niesamowite efekty specjalne, tak gra jest jedną wielką kichą. Prawda jest taka, że jeśli macie wydać dwie bańki na taki chłam, to lepiej żebyście kupili sobie kontener zapałek, a będziecie mieli z nich większy pożytek. W „ID4" mamy do wykonania ponad 12 misji. Każda mimo dosyć obszernego briefingu sprowadza się do rozwalenia statku kosmitów. W tym celu musimy jeszcze wybrać sobie samolot i ruszyć na akcję. Na polu bitwy po prostu zieje nudą. Nasz skrzydłowy coś niezbyt przekonująco krzyczy, że właśnie został namierzony. Przeciwnicy zupełnie nie potrafią nas związać walką, przez co gra staje się trywialna (na easy), ewentualnie łatwa (na medium). W każdej misji najpierw musimy zniszczyć pośrednie cele, takie jak generatory czy krążowniki obcych, a na koniec trzeba odpalić dwie rakiety w główny statek. Zapewniam – nic ekscytującego. Ostatnia akcja na statku-matce wypadła jeszcze jako tako, ale reszta nie jest warta Waszych pieniędzy. Poza tym gra jest bardzo krótka (da się ją ukończyć w 45 minut). Grafika w czasie lotu nie zachwyca. Niska rozdzielczość, parę kolorów na ekranie to wszystko, co zaoferowali nam autorzy. Jedynie do animacji nie mogę się przyczepić. Jest bardzo płynna, rzekłbym nawet dynamiczna. Muzyki nie ma za wiele, ale jak się już ujawnia, to nie przedstawia się tak tragicznie, jak reszta. Niestety, efekty dźwiękowe są żałosne (jak zresztą cała gra). Pozostaje jeszcze jedna ważna kwestia: sposób i prowadzenie walki. Mamy dwa rodzaje widoku: zza samolotu i z kabiny. W filmie myśliwce najeźdźców były bardzo szybkie, a nasi dostawali po tyłkach, aż huczało. A w grze? Wystarczy posłać jedną rakietę w Obcego i koleś mordą orze glebę. Lecąc nisko, przy samej ziemi, możecie znaleźć dodatkową energię lub rakiety. I to z grubsza wszystkie zasady, więc sami widzicie, że gra nie jest zbyt skomplikowana. Swoją drogą jestem ciekawy, ile pieniędzy pochłonęła komputerowa adaptacja „Independence Day". Podejrzewam, że za udostępnienie nam scenek z filmu producentom wyszło z kieszeni parę dolców. Natomiast Electronic Arts niech się cieszy, bo gra mimo wszystko powinna się nieźle sprzedać, choćby ze względu na sam tytuł. Cóż, film obronił się najlepszymi efektami specjalnymi, jakie kiedykolwiek widziałem. Jednak dzieło EA to wpadka na całej linii. Szkoda, że tak spaprali sprawę, bo mimo kiepskiego filmu, można było stworzyć naprawdę dobrą grę. ***Kuba***



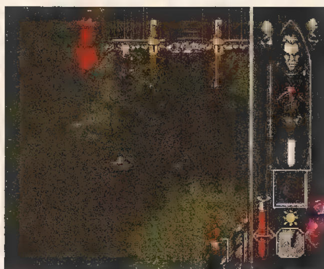




Grafika 45% Grywalność 20%
Oryginalność 35% Dźwięk 75%

Gry na konsole są bardzo drogie, więc grzechem byłoby polecić „ID4". Po interesujących zapowiedziach gra nie okazała się hitem.

WERDYKT 40%







Legacy of Kain

„There is a magical operation of maximum importance: the initiation of a new aeon. When it becomes necessary to utter a word the whole planet must be bathed in blood..."

Tym oto przesłaniem rozpoczyna się gra z Crystal Dynamics reklamowana jako połączenie RPG ze zręcznościówką. Ostrzeżenie: osoby wrażliwe na olbrzymie ilości lejącej się krwi (są jeszcze tacy?), proszone są o nie zapoznawanie się z poniższą recenzją.

Grę rozpoczynamy jako młody rycerz imieniem Kain, nie mając żadnego sprzymierzeńca, za wyjątkiem miecza. Właśnie zamykają karczmę. Wychodzę sobie na zewnątrz, a tu rzuca się na mnie banda oprychów. Niewiele się zastanawiając, dobyłem miecza i jąłem ciąć na lewo i prawo. Kilku położyłem, ale w końcu wbili we mnie wielgachny miecz i poszli. Myślę sobie, że dawno tak szybko nie zakończyłem gry, ale... to dopiero początek! Czekam sobie na śmierć, aż tu nagle podbiega jakiś czarnoksiężnik, uwalnia mnie od ciężaru wbitego żelastwa i zamienia w... WAMPIRA! Taaak, teraz to ja im pokażę. Okazuje się, że moja dusza nie zazna ukojenia dopóty, dopóki się nie zemszczę. Teraz, pokonanym wrogom można zabierać (czyt. wysysać) krew, która pełni tu rolę naszej energii. Z zabójcami poradziłem sobie dosyć szybko, ale okazuje się, że byli oni tylko narzędziami w czyichś rękach. Moja misja okazała się być nieco bardziej trudną i złożoną...

Muszę przyznać, że po pół godzinie giercowania nie mogłem już się oderwać.

Żaluzje zasunięte, nie ma mnie w domu. Tylko z telewizora dochodzą jakieś jęki, krzyki, błagania o pomoc. A wszystko to podsycane upiorną muzyką. Hmm, skoro już o dźwięku mowa, to może nie wbiło mnie specjalnie w fotel, ale te mroczne, nastrojowe kawałki znakomicie komponują się z resztą gry oraz, co najważniejsze, nie przeszkadzają i nie dekoncentrują. Czasami tylko mogą wkurzać ciągłe jęki i wołania o pomoc więźniów, przykutych do ścian, ale sprawę załatwia jedno cięcie mieczem. Więźniowie służą tutaj jako zapasy świeżej krwi i nie da im się pomóc w żaden sposób. Śmierć to dla nich jedyne wybawienie (cool, no nie?).

Grafika ogólnie rzecz biorąc, jest w porządku — brak pikselozy, dbałość o szczegóły.

INFO	
Wydawca:	BMG
Producent:	Crystal Dynamics
Data wydania:	Już jest
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Wędrując Kainem po dość rozległej krainie, nie mamy zbyt wielu okazji, aby z kimś porozmawiać. Z reguły to ktoś albo atakuje, albo siedzi cicho. Jak atakuje, to już po nim, a jeżeli siedzi cicho, a nam brakuje krwi, to też po nim. No, ale jak w każdym szanującym się RPG, oprócz miecza nie może zabraknąć magii. Na szczęście wampirze zdolności są dosyć bogate. Podstawowa umiejętność to możliwość zmiany postaci. Można na przykład, w celu szybkiego przemieszczenia się, stać się nietoperzem. Wtedy pozostaje już tylko wybrać na mapie punkt docelowy. Rzekłbym — superexpress. Ja osobiście bardzo często zamieniam się w wilka - jest szybki, zabójczy i potrafi skakać. Natomiast, aby bezpiecznie przechodzić obok strażników, żołnierzy etc. można zamienić się w prostego wieśniaka. Ale Oscar należy się dla tranformacji w... eeeh, sami odkryjcie. Pamiętajcie jednak, że będąc w innej niż wampirza postaci, nie da się używać czarów, a jest tego sporo. Przykładowo: świetlne pociski, teleportacja do własnego grobowca, pole ochronne itp. Możliwe jest nawet chwilowe zwolnienie upływu czasu. Wtedy wszyscy się bardzo powoli ruuszaaają, a Ty możesz bezkarnie slalomować pomiędzy nimi (względnie robić użytek z broni). Grałem już dobrych naście godzin i mam do dyspozycji sporo czarów. Zaraz po znalezieniu czegoś nowego, Kain informuje Cię, do czego toto może posłużyć. Pech, jeśli nie znasz angielskiego. Zawsze jednak możesz zapisać stan gry i pokombinować. Nie można jednak robić tego w dowolnym momencie. Trzeba być w pobliżu czerwonego ołtarza, których jest w grze kilka, ale czasami jak na lekarNajwyższy czas na parę słów o klimacie – mroczny, straszny, wspaniały! Pokonywanie kolejnych lochów nie jest monotonne, zawsze drąży mnie ciekawość co będzie dalej.

Można zwiedzać pieczary, wsie i miasta, wchodzić do napotykanych domów. Przez cały czas trwania rozgrywki biegnie odrębny, „growy" czas. Jest tak, jak w rzeczywistości (tylko szybciej oczywiście) – noc, dzień, noc, dzień. Przeważnie jest dobra pogoda, ale czasami może popadać, a wampiry nie lubią wody, oj nie. Trzeba Wam wiedzieć, że Kain prowadzi swój prywatny „mroczny pamiętnik", w którym zapisane są najważniejsze wydarzenia z gry (np. jak stałem się wampirem).

Na zakończenie trochę o grafice. Ogólnie rzecz biorąc, jest w porządku – brak pikselozy, dbałość o szczegóły. Wchodząc do baru, widzimy beczki z trunkami, na stołach resztki jedzenia itd. Czasami mogą tylko denerwować biegający, zupełnie bez celu, tam i z powrotem ludzie. Wraz z nadejściem nocy część terenu znajdująca się w pobliżu źródeł światła jest wyraźnie rozjaśniona. W pomieszczeniach oświetlanych pochodniami światło nie jest statyczne, jak w przypadku lamp. Na ścianach obserwujemy coś, jakby grę „światłocieni". Efekt wygląda rewelacyjnie. Generalnie akcję gry obserwujemy z góry, przy czym możliwe jest bliższe lub dalsze ustawienie kamery. Od razu mówię, że gra z widoku bliższego jest o wiele szybsza i bardziej dynamiczna. Całości dopełniają wspaniale wyrenderowane dema, których, jak podają autorzy, jest w grze ok. 25 minut. Mówię Wam, są super-hiper-extra cudowne. Po prostu brak mi słów zachwytu. Musicie, powtarzam MUSICIE zobaczyć je sami. ***Piotrek***

Grafika 61% Grywalność 85%
Oryginalność 75% Dźwięk 72%

Gierka ma całkiem niezłą grafikę, co w połączeniu z jej mroczną atmosferą gwarantuje niezłą zabawę przez dłuższy czas.

WERDYKT 80%

Black Dawn

[redacted] PlayStation i Saturna nie ukazało się dotąd [redacted] wiele symulatorów lotu. [redacted] palcach jednej ręki można policzyć takie tytuły, jak: „Air Combat", „Top Gun", „F111 Agile Warrior" czy „Thunderhawk 2". Ale są [redacted] i tak tyl[redacted] powietrzne strzelanki, nie mające [redacted] wiele wspólnego z odwzorowaniem realizmu lotu. Również Virgin wydał niedawno gierkę, która niestety tylko [redacted] zamierzeniach miała być symulacją śmigłowca...



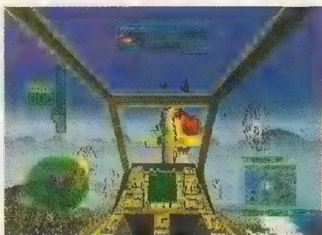
INFO

Wydawca:	Virgin
Producent:	Black Ops
Data wydania:	[redacted] jest
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	[redacted]
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Muszę przyznać, że stoi przede mną trudniejsze zadanie niż się spodziewałem. Po prostu łatwiej jest mi pisać o skrajnych przypadkach niż o bardzo przeciętnych. Ale wróćmy do tematu. Jak się pewnie domyślacie, zasiadamy za sterami żyrokoptera. Do wykonania jest kilka operacji, które dzielą się na coś w rodzaju subquestów. Podczas danej misji musimy wykonać wiele rozkazów, takich jak: ratowanie studentów, niszczenie radarów wroga czy przeprowadzenie ataku na przeróżne strategiczne punkty. Również akcje konfliktów toczą się w wielu miejscach. Na początku latamy po miejskim parku, [redacted] za chwilę dowództwo wysyła nas na pustynię. Oczywiście nie zabrakło też działań zbrojnych w lasach i górach. Więc na monotonność krajobrazu nie możemy narzekać. Za zniszczone cele zbieramy przeróżne bonusy i upgrady. Wśród nich możemy znaleźć rakiety, bomby oraz tarcze odbudowujące nasze osłony. Jak już wspomniałem, poziom symulacji sprowadzony jest do minimum. W zamian za to otrzymujemy bardzo szybką i dynamiczną akcję. Środków siejących zniszczenie oraz celów dla nich przeznaczonych jest sporo. Zdrowo możemy przygrzać z rakiet samonaprowadzających, posłać serię z działka lub też poczęstować napalmem baraki przeciwnika. Nasi wrogowie dysponują nie gorszą artylerią. Z ziemi atakują nas czołgi i działka przeciwlotnicze. Natomiast w powietrzu zagrażają nam samoloty i inne helikoptery. W sumie zabawa jest niezła, lecz stosunkowo szybko się nudzi. Szata graficzna jest całkiem przyzwoita i w sumie byłem mile zaskoczony. Sporo kolorów na ekranie oraz pełen trójwymiar obiektów, robi miłe wrażenie. Na rozdzielczość też nie można narzekać, choć na Saturnie jest troszeczkę niższa niż na PSX. Podejrzewam, że wynika to z dużo bardziej skomplikowanej specyfikacji technicznej Saturna. Po prostu konsola Segi jest dosyć trudną platformą do programowania. Jednak najbardziej mnie zraziło intro, które jest... brzydkie. Nie dość, że kiepsko wyrenderowane, to treść też nie przedstawia się lepiej. Podczas lotu przygrywają nam symfoniczne kawałki, zrealizowane całkiem profesjonalnie. Nie mam również zastrzeżeń do odgłosów i efektów specjalnych. Zdecydowanie warstwa dźwiękowa jest najmocniejszą stroną tej gry. Muszę przyznać, że pograłem sobie w „Black Down" przez kilka wieczorów. Jeśli ktoś lubi polatać sobie i postrzelać, to z powodzeniem może wydać na tę grę pieniążki i bawić się dobrze. Inni niech się wstrzymają i poczekają na coś lepszego. Pierwsze miejsce wśród symulatorów na superkonsolach nadal pozostaje nie obstawione. ***Kuba***

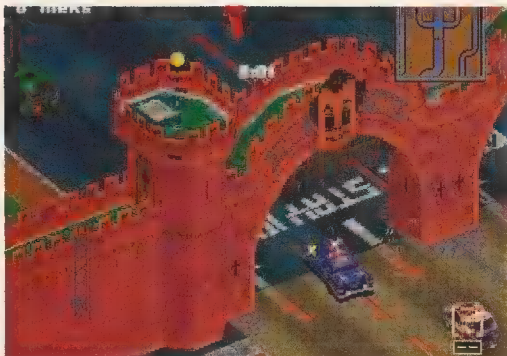




Grafika 75% Grywalność 70%
Oryginalność 55% Dźwięk 70%

Symulator to nie jest, więc prawdziwym pilotom już dziękujemy, ale jako strzelanka się sprawdza.

WERDYKT 69%





Crimewave



Jedna z najfajniejszych strzelanek, w jakie przyszło mi kiedykolwiek grać!

Pomysł na „Crimewave2" został niewątpliwie zaciągnięty z pecetowskiego „Quarantine'a", jednak w tym przypadku nie mamy widoku z perspektywy pierwszej osoby, lecz izometryczny z góry. Fabuła gry jest dość ciekawa. Miasto Meksyk podobne jest do wielu innych na całej kuli ziemskiej. Porządku w ogromnych skupiskach ludzkich pilnują specjalne jednostki powołane przez Mera, a nie, jak to było zwykle, policjanci. W szeregi strażników może wkroczyć każdy, kto posiada samochód (zupełnie jak w Pizza Hut – masz gablotę, praca jest Twoja) i trochę nie teges pod czaszką. Naszym zadaniem jest ściganie i eliminowanie bandziorów. Nie możemy sobie pozwolić na odpuszczanie, gdyż wciąż jesteśmy uzależnieni od uciekającego czasu. Nasze cele pojawiają się w różnych częściach ciekawie wyglądającego miasta. Dzięki zamontowanemu na naszym pokładzie radarowi możemy śledzić bandytów, którzy są nad wyraz sprytni. Na zniszczenie każdego kolejnego wozu mamy określoną ilość czasu, zależną od tego, jak sprawni jesteśmy. Polega to mniej więcej na tym, że wykańczając jednego gościa, zyskujemy bądź tracimy (w zależności jak długo za nim ganiamy) nasz cenny czas. Nasz wehikuł wyposażony jest w najnowocześniejsze zdobycze techniki, działa laserowe, rakietniki, wyrzutnie min itp. Po drodze znajdujemy sporo upgradów, apteczek, naboi i innych cennych gadżetów. Prowadzenie pojazdu jest dość trudne na samym początku, zachowuje się nieco nadsterownie i zarzuca na zakrętach, jednak po jakimś czasie można się przyzwyczaić. Na początku gry mamy do wyboru dwie scenerie: przemysłowe centrum i plażę, jakby żywcem wziętą ze Słonecznego Patrolu. Oczywiście, w związku z tym możemy sobie wybrać odpowiedni wóz – klasyczny (jeżeli można takim nazwać pojazd, obładowany po brzegi ciężkim kalibrem) bądź wakacyjnego buggiego. Jakby mało nam było zagrożenia na drodze, z trawników strzelają do nas ciężkie działa, skutecznie powstrzymując przed dalszą jazdą. Wybuchy są bardzo pozytywne, części lecą w powietrze, jest przyjemnie i kolorowo. Niestety ubolewam nad faktem, że do czasu pisania tych wypocin nie dane mi było poznać dźwięku. „Crimewave" ma odjazdowe wybuchy, lecz grafika nie grzeszy jakością, jednak fakt ten w żadnym stopniu nie przynosi mu ujmy. Gra ma zabójczą wręcz grywalność, nie waham się powiedzieć, że to najlepsza strzelanka na Saturna jaką widziałem. Bez wahania polecam – w tę pozycję trzeba pograć. Zwyczajnie, trzeba ją mieć! Na koniec mała uwaga – na przykładzie „Crimewave" jasno widać, że napędy podwójnej prędkości w konsolach zaczynają być przestarzałe. Sega nie nadąża ładować grafiki czy innych komponentów i gra często zatrzymuje się na ułamek sekundy. Ale co tam i tak jest znakomita!

Eldgar

INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	[redacted]
[redacted]	Już jest
Cena:	[redacted]
[redacted]	Bobmark
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe





Grafika 50% Grywalność 90%
Oryginalność 60% Dźwięk 72%

Niesamowicie wciągająca, zresztą, w tym numerze jest tylko jeden tytuł na Saturna. Tak długo grałem, że na inne nie wystarczyło mi czasu.

WERDYKT 80%

War Wind

W poprzednim [redacted] strategia otrzymała notę 80%. Śmiem twierdzić, że pozostaje [redacted] cieniu wielkich i sławnych „C&C", „Warcraft", [redacted] naprawdę jest [redacted] zasługująca [redacted] baczniejszą uwagę.

Zresztą obserwując rynek amerykański, wydaje się, że tylko tam doceniono jej prawdziwą wartość. Za Oceanem bowiem szaleją za tą grą, nic więc nie stoi na przeszkodzie, abyśmy również my, poświęcili jej więcej uwagi. Dziś trochę użytecznych wskazówek oraz podpowiedzi do misji dla poszczególnych ras, które z pewnością pomogą Wam wywalczyć koronę władcy planety Yavaun.

Porady ogólne:

▪ Ustawienie poziomu trudności pozostawiam do Waszej decyzji. Ma on wpływ jedynie na wytrzymałość wrogich jednostek i można go sobie w czasie rozgrywki dowolnie regulować.

▪ Niezależnie, jaką rasą grasz, najważniejsze są jednostki, które zabierzesz ze sobą do „Hall of Heroes", celem wykorzystania w późniejszych misjach. Jak najszybciej powinieneś zadbać o odpowiedni skład takiej „drużyny osiłków". Dobrze, jeżeli się tam znajdzie z jeden architekt, mag oraz zwiadowca. Resztę dopchaj jak najlepszymi żołnierzami. Oczywiście nie muszę wspominać, że każdy z nich powinien mieć maksymalnie ulepszone ciało, zaś magowie wyuczone wszelkie możliwe zaklęcia. Taka drużyna będzie stanowić trzon Twojej armii.

▪ W „Warwind" liczy się bardziej ilość niż jakość. Dlatego też, wysyłając grupę szturmową, nie opłaca się szkolić i ulepszać wszystkich -nastu jej członków. Wystarczy dwóch czy trzech naprawdę super (przytarganych z „Hall of Heroes"), których powinieneś chronić, zaś reszta to typowe mięso armatnie.

▪ Jeżeli w tawernie pojawi się bohater, natychmiast go zwerbuj i wykorzystuj do granic możliwości – i tak zniknie wraz z końcem misji.

▪ Miasto i jego rozbudowa. Zaczynamy oczywiście od ratusza (Courthouse), potem stawiamy farmy, każda dająca nam możliwość wykarmienia 3-5 oddziałów (w zależności od rasy). Później dobudowujemy gospodę (Inn), co da nam nieprzerwany dopływ nowych rekrutów. Na końcu stawiamy laboratorium (wynajduje się tam bio-upgrades), koszary (szkolenie żołnierzy) oraz kaplicę (sprawy magiczne). Nie ma żadnego sensu otaczanie miasta murami czy ogrodzeniem pod napięciem. Wróg w tej grze atakuje nas sporadycznie i niegroźnie. Dlatego też wystarczy dwóch, trzech żołnierzy jako „straż miejska".

▪ Do prowadzenia badań naukowych potrzebny jest odpowiedni prestiż naszego wodza (chorągiewka przy portrecie). Jeden wynalazek obniża ten wskaźnik o połowę. Jeżeli więc funkcja „research" nie jest w tej chwili aktywna, to musisz zwiększyć swój prestiż. Możesz to zrobić na dwa sposoby – zabijając wrogów (mało efektywne, przecież kiedyś się skończą) albo wpłacając na konto swego klanu odpowiednią sumkę punktów zasobu (bribe).

▪ W grze istnieją ścisłe zależności między produkowanymi przez nas jednostkami. Aby wyprodukować następną, lepszą klasę jednostek, oprócz dokonania odpowiednich wynalazków, trzeba jeszcze posiadać na planszy iluś-tam przedstawicieli poprzedniej. Podam to na przykładzie rasy Shama' Li. Załóżmy, że ze zwykłego robola postanowimy zrobić Elementala. W tym celu najpierw szkolimy go w świątyni na Shamana. Potem dodajemy mu wszystkie ulepszenia ciała. Następnie szkolimy Guru (aby to zrobić trzeba mieć na planszy 4 Shamanów) i potem przeszkalamy go na Elementala. Podobne zależności istnieją między innymi oddziałami. Dokładnie opisano to w instrukcji do gry.

▪ Uwaga na florę i faunę świata Yavaun. Zwierzątka nie zaczepiane, raczej nie atakują (są wyjątki – plujące jaszczurki Snipethorn), ale niektóre potrafią kryć się pod postacią roślin. Szczególnie grając jako Tha' Roon możesz spotkać się z sytuacją, gdy drzewko przeznaczone do ścięcia nagle ożyje i zacznie gryźć. Jest na to rada – po kliknięciu ikoną „work land" na takiej pułapce, wokół zamiga zielona obwódka (jak przy ataku na oddział). Groźne są też niewielkie Verminy, które kradną nam zasoby z Courthouse.

▪ Staraj się zawsze zwiedzić całą planszę. Bardzo często w trudno dostępnych miejscach znajdują się skarby w postaci ekstra „punktów zasobów", samotne jednostki do zwerbowania czy scrolle z zaklęciami dla magów.

▪ Staraj się zawsze mieć szybki dostęp do drzew czy kryształów do wydobycia.

▪ Jeżeli masz transportować zasoby z bogatych złóż na drugim końcu planszy – lepiej wybuduj tam drugi „Courthouse".

▪ Atakując wroga, pamiętaj o tym, że wszystkie jednostki mające ulepszenie „resilience" (serduszko) wraz z upływem czasu odzyskują straconą energię. Pozwala prowadzić wojnę podjazdową na zasadach atak-odwrót-czekamy-atak-odwrót...

▪ Naucz się wykorzystywać jednostki niewidzialne (wyższe klasy szpiegów). Mogą one niepostrzeżenie wejść do obcej bazy i wykraść zasoby. W razie ataku mają też drugą zaletę – w miarę daleki zasięg broni.

▪ Cruiser co prawda nie ominie murków w labiryntach, ale za to może przelecieć nad wodą.

▪ Statki, ciężarówki etc., oprócz ładunku, muszą zawsze mieć jednego kierowcę.

▪ Po zniszczeniu obcego budynku przez pewien czas w jego miejscu jest gruz. Jeżeli nakażesz budowniczemu reperację, odbuduje go dla Ciebie. Możesz w ten sposób tanim kosztem uzyskać nowe budynki.

▪ Za wszelką cenę chroń dowódcę. Jego śmierć = Game Over.

Tha' Roon – misje

Misja 1 – Początek rewolucji Odeprzyj atak Eaggra nadchodzących z południa. Na mokradłach na północy czekają do odratowania 2 Rovery. Kolejne dwie jednostki spotkasz idąc [redacted] południe. Po przejściu przez most zaatakuj wioskę i wytnij wszystkich w pień.

[redacted] 2 – [redacted] Nie zaczepiaj zwierzaków. Promem na wschodzie przepraw się na drugą stronę rzeki. Wśród lasów jest polana. Wytłucz wrogów i rozbuduj tam bazę (5 farm, 1 Courthouse i 1 Laboratorium). W tej misji możesz poświęcić więcej czasu na ulepszanie swych jednostek.

Misja 3 – Pacyfikacja [redacted] Wycinając okoliczne drzewa, jak najszybciej rozbuduj bazę o Inn i budowle do prowadzenia badań. Dopóki nie zdobędziesz w miarę silnej armii, nie zapuszczaj się zbyt daleko od wioski, bo zwabisz dwa dość duże zgrupowania Shama' Li. Gdy już się z nimi uporasz – zbuduj prom i spacyfikuj wyspę na południu oraz jej mieszkańców.

Misja [redacted] – Pacyfikacja [redacted] Oczyść całą planszę z krążących po niej motocyklistów Obblinox. W lewym dolnym rogu są duże złoża kryształów. Zbuduj silną armię i zaatakuj wioskę na północnym-zachodzie. Poza jej murami, w chacie po lewej stronie, siedzi dowódca, którego musisz wyeliminować. Teraz odbuduj most na północy i w labiryncie odnajdź kupkę gruzu (prawy górny róg mapy). To „Rubble Fiend". Gdy tylko ożyje, rzuć magiem „Command Voice", po czym doprowadź nowy nabytek do kręgu w wiosce.

[redacted] – Pacyfikacja [redacted] Na południu jest wioska. Kill, kill, kill.

[redacted] Weź ze sobą architekta. Wyładuj oddziały ze statków. W labiryntach po lewej jest opuszczony Courthouse. Wydobądź trochę złóż, by mieć czym opłacić przejazdy promem Assasina. Tego ostatniego, jako że jest niewidzialny, wyślij najpierw w lewy górny róg mapy. Za ogrodzeniem jest bomba do zabrania. Potem w prawy dolny róg mapy (nie zaczepiaj wrogów w lasach) i promem na drugi brzeg. Przedrzyj się do „Weapons Depot" i po cichu zostaw bombę. Uwaga na miny. Potem jednym z ludzi dojdź do kręgu w pobliżu miejsca, gdzie lądowałeś.

[redacted] 7 – Finał Zaczynasz ze znacznymi siłami. Rozbij dwie grupy przeciwników (północ i zachód). Teraz odnajdź opuszczone laboratorium na północy. Dwie wrogie wioski (lewy górny róg mapy) położone są na wyspach, na które możesz się dostać, budując mosty. Przedtem jednak oczyść brzegi z obrońców (stosując Assasinów i Jump Troops).

Eaggra – misje

Misja 1 – Bunt Zabij wszystkich strażników i rozbuduj bazę (5 farm, 1 laboratorium i 1 Courthouse). Zanim zakończysz misję, ulepsz maksymalnie posiadane jednostki – przydadzą się bardzo w trzeciej misji.

Misja [redacted] Okropnie czasochłonne zadanie. W labiryntach na północnym-wschodzie są dwie jednostki do wynajęcia. Jedna z nich, Shama' Li, ma czar przywołania (summoning). Używając promów, transportuj przywoływane zwierzaki do bazy Obblinoxów na południu i tam rozbij murek przed „Weapons Depot" (mogą się Tobą zainteresować obrońcy – biorąc pod uwagę fakt, że jest ich ze 20, a zwierzaki nie są zbyt wytrzymałe, czeka Cię długa przeprawa). Po przebiciu drogi, używając niewidzialnych jednostek, wynieś broń ze składu i zawieź do kręgu na wyspie w pobliżu startu.

[redacted] Musisz zdobyć 10000 kasy. Ze skały, na której zaczynasz, jest tylko jedno zejście – do labiryntu. Podążaj najpierw na wschód, a po rozbiciu zgrupowania Shama' Li, na północ. Jest tam wioska. Najpierw rozbij obrońców, po czym zaa-

takuj i odbuduj budynki. Teraz już tylko wydobywaj okoliczne kryształy. Możesz dopracować wszystkie wynalazki (nadmiary kasy). Możesz też spróbować zaatakować wioskę na południu mapy, ale nie jest to niezbędne do zakończenia misji.

Misja 4 – [illegible] Aby zakończyć pomyślnie misję, musisz wytłuc wszystkich Obblinoxów i przyłączyć do siebie wszystkie oddziały Eaggra, znajdujące się na mapie. Podążaj wzdłuż dróg (a raczej ich resztek). Zacznij od niewielkich wiosek na wschodzie, a potem ruszaj znacznymi siłami w lewy, górny róg mapy. Wrogowie mogą też kryć się w budynkach. W lasach na południowym-zachodzie są do zwerbowania jednostki Shama' Li, a idąc jeszcze dalej, odnajdziesz wąski cypel, a potem ciągnący się daleko na północ półwysep. Na jego końcu są Grenadierzy.

Misja 5 – Eskorta Zaczynasz z dość znacznymi siłami, nie ma możliwości rozbudowy bazy. Punkt docelowy ciężarówki znajduje się w wiosce na wyspie w lewym, górnym rogu mapy, dokładnie po przekątnej od punktu, z którego startujesz. Dostać się tam można jedynie po mostach, które obstawione są przez siły Tha' Roon. Staraj się atakować na odległość, używając wspaniałych Grenadierów. Uwaga, w wiosce siedzi główny boss sił Tha' Roon. Jest bardzo niebezpieczny, to jego należy zabić w pierwszej kolejności. Napotkani Shama' Li przyłączą się do Ciebie. Po oczyszczeniu okolicy doprowadź ciężarówkę do kręgu.

Misja 6 – [illegible] Czeka Cię bardzo ciężki początek. Po planszy szwendają się duże ilości Obblinoxów, niektórzy są niewidzialni. Będą atakowali (na szczęście chaotycznie). W pierwszej kolejności eliminuj czarowników, gdyż ich zaklęcie „Fiery Bolt" jest zabójcze. Bazę rozlokuj w miejscu, w którym startujesz. Trochę zasobów znajdziesz na południu, potem używaj czaru „tree growth". Naprawdę silną armią (minimum 20 jednostek) możesz ruszyć na południowy-zachód, gdzie jest bardzo duże wrogie miasto. Zrównaj je z ziemią.

Misja 7 – [illegible] Mało surowców. Polecam ścięcie drzew z lewego, dolnego rogu mapy. Potem pozostaje już tylko czar „tree growth". Po skompletowaniu silnej armii, ruszaj na północny-zachód i wytłucz wszystkich Tha' Roon.

Obblinox – misje

Misja 1 – Słudzy Imperium Odeprzyj atak Eaggra. Potem rozbuduj wioskę dla Tha' Roon – 7 farm, Courthouse, War College, Inn. Do zakończenia misji potrzeba jeszcze wytrenować 2 weteranów.

Misja 2 – Pościg Postaraj się wyłapać jak najwięcej uciekinierów z północy. Duże grupki będą przebijały się na Twym lewym skrzydle. Silnie obstaw także okolice mostu po prawej stronie. Teraz połącz wszystkie jednostki w silną armię i rozbij budowle Eaggra na południu. Z którejś z chat wybiegnie dowódca. Jego eliminacja zakończy misję.

Misja 3 – [illegible] Dni Odeprzyj atak Shama' Li ze wschodu. Jest to trudne, ale wykonalne. Może się przydać „bojowy okrzyk" (Battle Cry) naszego wodza. Trochę [illegible] lewo od punktu startu leży scroll z czarem. Potem idź w prawy, górny róg mapy – jest tam opuszczona wioska Shama' Li, którą możesz wykorzystać dla swych potrzeb. Buntownicze miasto Obblinoxów jest rozrzucone na mokradłach na południu planszy. W tej misji udoskonalaj swych wojaków.

Misja 4 – [illegible] Weź ze sobą co najmniej jednego Workera. Wyładuj oddziały ze statku. Na południu jest opuszczona baza Obblinoxów, ale, aby się do niej dostać, musisz najpierw odnaleźć przejście w skałach, spory kawałek na zachód od miejsca lądowania. Rozbuduj miasto o War College i Laboratorium (Garage). Przygotuj kilku szpiegów (Spy) i sporą armię dobrze wyszkolonych żołnierzy (Veterans + Captains). Wrogie miasto znajduje się za polem z kryształów i zajmuje cały południowo-zachodni fragment planszy. Jest strasznie pozakręcane i leży na kilku poziomach, więc może być ciężko. Staraj się nie wprowadzać armii do środka, tylko raczej wyciągać jednostki na zewnątrz. Często zapisuj stan gry. Chodzi głównie o zlikwidowanie robali stojących w „furtkach" w ogrodzeniu. Po takim „wstępnym praniu", do akcji wchodzą szpiedzy. Cytadela jest w lewym, dolnym rogu. Wykradnij papiery i wynieś do kręgu w pobliżu miejsca startu. Teraz jeszcze tylko zaciukaj smoka na równinach na północy i rozpraw się z grupką Shama' Li z leżących w pobliżu lasów.

Misja 5 – [illegible] W lewym, dolnym rogu masz szpiegów. Zapakuj ich do Cruisera. Teraz musisz przebrnąć przez labirynt kryształów, aż do drugiej grupki swych ludzi, w prawym, górnym rogu. Przepraw się Cruiserem przez rzekę. Miasto znajduje się w lewym, górnym rogu mapy. Niewidzialnymi szpiegami odnajdź tam „Weapons Depot" i wnieś (??) do środka skrzynki z bronią. Teraz ułucz władcę klanu (stoi na środku rynku) i uciekaj Cruiserem do miejsca startu.

Misja 6 – [illegible] Ruszaj na zachód. Pokonaj siły Eaggra, oblegające miasto i przyłącz resztki obrońców do swej drużyny. Kolejne zgrupowania obcych wojsk są: na północny-wschód od miasta i (duże, może być gorąco) na samej górze mapy. Jeżeli masz dużo czasu, a słabo Ci poszło na początku, możesz spróbować odbudować miasto i powiększyć armię.

Misja 7 – [illegible] Zaczynasz [illegible] znacznymi siłami, które przy sprawnym dowodzeniu powinny wystarczyć do zniszczenia bazy przeciwnika na północnym-zachodzie. W razie czego, trochę kryształów i drzew można zebrać z północnego krańca mapy. Uważaj na zwierzaczki kradnące zasoby z Courthouse. Na południu są labirynty, skąd również można wynieść trochę zasobów.

Shama' Li – misje

Najbardziej zakręcona i czasochłonna kampania, jednak jeśli chcesz się dowiedzieć kilku naprawdę niezwykłych rzeczy, wyjaśnić wszelkie niejasności itp., to powinieneś ją przejść.

Misja 1 – [illegible] Na planszy znajduje się 6 obcych jednostek. Znajdź je i zniszcz, chyba że one zrobią to jako pierwsze. Na wschód i na zachód od wioski są oddziały do zwerbowania.

Misja 2 – [illegible] inaczej Bazę rozbuduj w prawym, górnym rogu mapy – najwięcej drzew. Wykorzystaj misję do ulepszenia swych jednostek. Na południu, przy samym wschodnim koniuszku mapy jest Cruiser, który bardzo się przyda. Obca wioska rozbudowana jest na dwóch wyspach na południu. Zrównaj ją z ziemią.

Misja 3 – [illegible] Weź ze sobą najlepiej wyszkolonych wojowników. Zadanie niczym z gry RPG. Eskortowanego Obblinoxa płci żeńskiej trzymaj trochę z tyłu. Najpierw idź na południe po zachodniej stronie cypla. Potem wejdź do labiryntu. Jeżeli napotykasz wrogich żołnierzy, oznacza to, że idziesz w dobrym kierunku (pilnują oni kluczowych przejść). Przejdź mostem na drugą stronę, cały czas na południe, skręć w prawo (wśród kryształów), gdy tylko będzie to możliwe. Przy rozgałęzieniu wybierz ścieżkę drugą od dołu planszy. Droga jest ogrodzona murkami i skręca na północ. Trafisz do małej bazy Tha' Roon. Idąc dalej na północ, zniszcz ogrodzenie pod napięciem. Teraz mostem na wschód, potem na południe. Za skupiskiem lasów są kryształy, a wśród nich niewielki przesmyk strzeżony przez Tha' Roon. Odratuj Courthouse, promem udaj się na wschód i doprowadź Adonnę do kręgu. Uff.

Misja 4 – [illegible] Autorzy przewidzieli tu chyba jeszcze coś bardziej koszmarnego niż w poprzednim zadaniu. Jednak można przejść tę misję na skróty. Weź ze sobą jednego robola, wytnij wszystkie drzewa i przepłyń promem na wschód. Tam postaw drugi Courthouse i wydobywaj kryształy z południa. Przeprowadź trochę badań naukowych, aż będziesz mógł budować mosty. Teraz połącz wyspę, na której postawiłeś drugi Courthouse, z sąsiednią. Są tam duże pola kryształów. Idąc na południe, trafisz prosto do wioski Eaggra. Nieposłusznych obrońców wyeliminuj, po czym zaprowadź druida do swego Courthouse.

Misja 5 – [illegible] Pokonaj stadko Tha' Roon. Z północy ciągną wrogie posiłki, więc unikaj walki i szerokim łukiem rusz na północ. Po drodze przyłącz do klanu trzy samotne oddziały. Kontynuując marsz na północ, odnajdziesz wyrwę w murze, podążaj wzdłuż przepaści na północny-wschód, a potem cały czas w prawo. Na równinach w prawym, górnym rogu mapy jest magiczne miejsce, którego poszukujesz.

Misja 6 – Starożytne [illegible] Wyrąb sobie drogę na zewnątrz. Czeka Cię koszmarny labirynt wąwozów. Tu nie ma hintów, po prostu trzeba odkryć (no prawie) wszystko. Tablice ukryte są w prawym-dolnym rogu mapy, ale prowadzi do nich wąwóz zaczynający się przy jej zachodnim krańcu (dokładnie pośrodku). Trzeba je odnieść do kręgu mocy, leżącego na prawo od miejsca ich ukrycia. Możesz też odratować miasteczko trochę na północ od wejścia do właściwego wąwozu – będzie łatwiej.

Misja 7 – Unifikacja Nie uratujesz zaatakowanej stolicy. Ewakuuj stamtąd Cruiserem wszystkie użyteczne jednostki. Popływaj trochę po morzach – budowle do odratowania. Niewielkie ilości kryształów na północy, przy wschodnim krańcu mapy, pozwolą Ci rozpocząć działalność. Zbuduj jak najsilniejszą armię i rozbij wojska Tha' Roon broniące dostępu do cypla. W jego południowej części znajdziesz lasy. Oczyść z wrogich wojsk stolicę. W centrum ustaw w kamiennym kręgu 9 magów-Guru, a tablice połóż na magicznym znaku. Taadaaa!!!

Na koniec coś special. Jeżeli macie już oczy przekrwione od ciągłego gapienia się w ekran (jak niżej podpisany), od trzech dni nie widzieliście światła słonecznego (niżej podpisany), chcecie w końcu skończyć tę grę (niżej...) i jesteście zdesperowani (jak wyżej), to mam dla Was trochę cheatów. Należy wcisnąć Enter, po czym wklepać wykrzyknik i co następuje: „golden boy", „the sun also rises", „i am the bishop of battle" – fajne efekty. Do zobaczenia w części drugiej. Gra „Warwind" dystrybuowana jest przez firmę Optimus-Bis. ***Piotres***



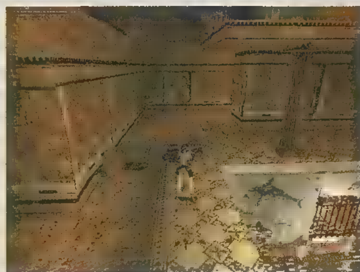
Tomb Raider

W poprzednim numerze zamieściliśmy pierwszą część opisu do wspaniałej przygodówki Eidosa „Tomb Raider". Teraz kontunuujemy tę wspaniałą zabawę odsłaniając kolejne tajemnice gry. Będziemy radzi jeśli ten opis będzie Wam pomocny w szczęśliwym ukończeniu gry. Powodzenia!



10. CITY OF KHAMOON

Idź przed siebie, spuść się na dół. W ziemi jest wąska rozpadlina mająca na jednym końcu drzwi, a na drugim występ skalny. We wnęce przy rozpadlinie jest kamienny blok, a nad drzwiami wnęka z dźwignią je otwierającą. Wejdź na występ skalny na początku rozpadliny, potem szczeliną w ścianie, przesuwając się na rękach, dotrzesz do dźwigni. Za drzwiami jest kamienny blok (za nim rzeczy). Wciągnij go do rozpadliny. W ten sposób utworzysz pomost, po którym będziesz mógł przesunąć pierwszy blok skalny. Przetransportuj go pod kamienny słup pod przeciwległą ścianą, wdrap się na niego, a potem do prześwitu nad ścianą (puma). Znajdziesz się w obszernej grocie z posągiem sfinksa. Obok sfinksa, po lewej, jest pochylnia i duże drzwi. Po prawej stronie jest widoczny metalowy parkan, a pod nim zakratowane przejście. Na prawo od parkanu sadzawka z obeliskiem, a za nią zielona oaza. Z oazy można się dostać na gzyms, dochodzący do metalowego parkanu. W sadzawce są przedmioty. Po występie przy łapie sfinksa dostań się na tył jego głowy: klucz. Z pomiędzy łap sfinksa wysuń kamienny blok i otwórz znajdujące się za nim drzwi. Wejdziesz do komnaty z szeregiem posągów po jej obu stronach (pumy). Na jej końcu, z boku jest wyjście. Dotrzesz do obszaru za metalowym parkanem. Idź przed siebie, aż dojdziesz do groty z sadzawką i figurką kota pod daszkiem (taki ołtarzyk). Obszukaj okolicę, uważaj na głaz na pochylni. Wskocz do sadzawki i popłyń korytarzem od niej odchodzącym (krokodyl). Wyjdź na brzeg i wespnij się na półkę wyżej. Przesuń kamienny blok, tak żeby dostać się po nim na kolejną półkę. Powinieneś znaleźć się w pokoju ze schodami prowadzącymi do wnęki w suficie. Idź tam i użyj dźwigni. Wróć do komnaty z wodą. Zobaczysz, że wysunął się złoty gzyms ze ściany nad kratą. Teraz przesuń kamienny blok na róg półki w pobliżu kraty, tak byś mógł przeskoczyć z niego (rozbieg z chwytem, trochę po skosie) na półkę naprzeciwko, na której jest drugi kamienny blok. Pchnij ten nowy blok, a odsłonisz przejście. Trafisz do pomieszczenia z dźwignią (otwiera klapę nad złotym gzymsem) i kratą w ścianie: za nią, na dole, widać piedestał z kluczem. Wróć do komnaty z wodą i ustaw kamienny blok tak, żebyś mógł z niego wskoczyć (technika jak poprzednio) na ten duży złoty gzyms. Z niego na górę, przez dziurę w suficie. Widoczną dźwignią otworzysz klapy wokół figurki kota. Na dół dostaniesz się, skacząc najpierw na półeczkę po lewej stronie, a z niej na skalną kolumnę pośrodku komnaty. Zjedź systemem pochylni. Z ostatniej (zanim zjedziesz) możesz się dostać na skalny występ (przypomina basenową trampolinę), a z niego na daszek nad figurką kota (rzeczy). Spuść się ostrożnie przy posążku kota. Nie wchodź w ciemne wyjście, w którym widać jakby schody (to pułapka z kolcami), tylko w to jasne. Potem dziurą w podłodze. Rusz dźwignię we wnęce: otwiera klapę w grocie z posążkiem kota, otwór prowadzi na szczyt kolumny znajdującej się w centrum pomieszczenia, w którym aktualnie jesteś. Powystrzelaj pumy. Chodząc górą wokół centralnej kolumny, będziesz powodował otwieranie się na dole pomieszczeń z pumami i rzeczami. Przy drewnianym moście jest wejście do korytarza. Na jego końcu znajduje się komnata z zabójczą mumią. Po pokonaniu jej skorzystaj z wyjścia w ścianie na prawo od kupy piachu. Znajdziesz się w pomieszczeniu, które widziałeś przez kratę, weź klucz z piedestału i wyjdź wyjściem, do którego prowadzi góra piasku. Trafisz do komnaty z posągami po bokach. Byłeś tu wcześniej, ale na dole. Teraz, skacząc po przyściennych półkach, musisz się dostać do dźwigni na końcu komnaty. Użyj jej i wróć do pomieszczenia, gdzie znalazłeś klucz. Spuść się z krawędzi, po prawej stronie powstałego otworu w podłodze (złote klapy mogą wyglądać na zamknięte, ale tak nie jest). Powinieneś wylądować na piaskowym występie (jeżeli źle wycelujesz, zjedziesz na dół góry piachu i całą wędrówkę na górę będziesz musiał odbyć na nowo, dość okrężną drogą). Użyj widocznej dźwigni, a potem klucza w zamku w nowym pomieszczeniu. Przejdź przez otwarte drzwi.





11. OBELISK OF KHAMOON

Idź przed siebie, wespnij się przy schodach, podążaj korytarzykiem. Dojdziesz do miejsca, gdzie po lewej stronie będziesz miał zamek i drzwi, a po prawej komnatę. Wejdź do komnaty. Teraz musisz powysuwać kamienne bloki spod kolumn, za nimi są nowe pomieszczenia, dźwignie, zagadki itp:

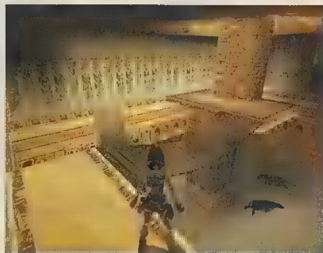
a) blok na W, po prawej stronie: pantera i apteczka.

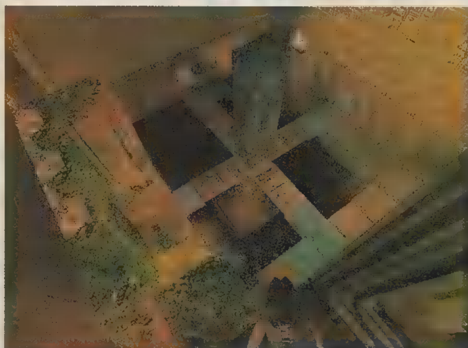
b) blok na W, po lewej stronie: pantera.

c) blok na S, po prawej stronie: spadnij po pochylni do komnaty (pantera). Jest tu dźwignia otwierająca drzwi w pomieszczeniu z kolumnami i blokami. Do wyjścia dostaniesz się, skacząc po skałkach. Zanim skorzystasz z dziury w podłodze, zabierz zza drzwi naboje.

d) blok na S, po lewej stronie: wskocz do wody i płyń szybko przed siebie (krokodyl). Trafisz do pomieszczenia z platformami w centrum, ustawionymi w kształt kwadratu (jest tu też biały dysk umieszczony między rogami byka, symbol słońca, nazwijmy to

lustrem). We wnęce, w jednym z podwodnych filarów podtrzymujących platformy, jest klucz. Wróć do komnaty z kolumnami i blokami.





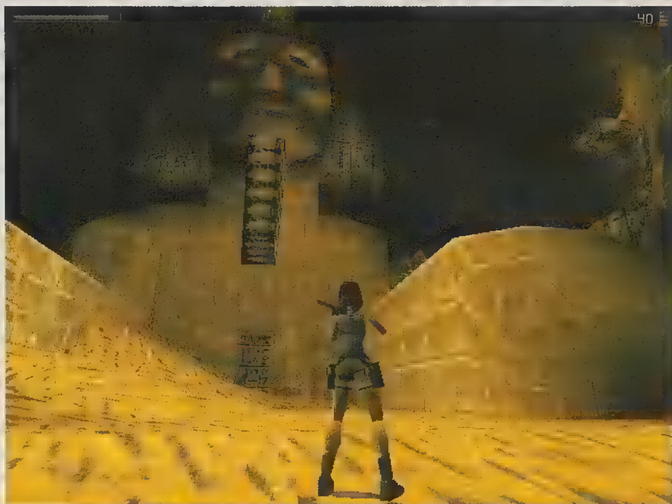
Użyj klucza na zamku przy drzwiach, obok komnaty. Otworzysz złote drzwi w komnacie oraz drzwi obok zamka: za nimi jest sadzawka, po środku której znajduje się kolumna. Pod wodą, w kolumnie, są drzwi. Otworzysz je, zbierając 4 symbole umieszczone wokół kolumny. Żeby się do nich dostać, musisz opuścić 4 pomosty między kolumną a ścianami pomieszczenia. Wróć do komnaty z kolumnami i blokami, i za pomocą któregoś kamiennego bloku dostań się do otwartego przejścia za złotymi drzwiami. Dojdziesz do komnaty z meblami i mumią. W lewej wnęce na końcu komnaty jest dźwignia – opuścisz pierwszy pomost (do wnęki z prawej strony). Przejdź po nim i zabierz symbol: Eye of Horus. Spadnij do wody, pozbieraj przedmioty i zbadaj wnęki w ścianie na S. W jednej z nich (pierwsza z prawej) jest zjazd do nowej komnaty. Możesz zbadać przyległe do niej mniejsze pomieszczenie, a potem, po systemie przyściennych gzymsów i półek, dostań się na samą górę (po drodze apteczka), gdzie czeka na Ciebie mumia i kolejna dźwignia. Są tu też schody, złote drzwi i dziura w podłodze. Z boku dźwigni (pod kolumienkami, musisz zejść niżej) jest wnęka z parkanem: rzeczy. Spadnij w dziurę w podłodze (tę w pobliżu schodów i złotych drzwi). Pochylnią dostaniesz się do komnaty z pumą (tam, skąd wyszła - rzeczy) i dźwignią w jednej z wnęk w ścianie. Gdy ruszysz dźwignię, pochylnia zmieni się w schody. Wejdź nimi na coś w rodzaju półpiętra z kolejną pochylnią. Pod schodami, którymi tu dotarłeś, jest wyjście prowadzące do kolumny z symbolami i pomostami. Skorzystaj z niego. Będziesz mógł użyć kolejnej dźwigni (N) oraz zabrać drugi symbol: Ankh (żeby dostać się na pomost do niego prowadzący, trzeba przeskoczyć na platformę z parkanem na S). Wróć do schodów i półpiętra z pochylnią. Okaże się, że dźwignią spowodowałeś zamianę pochylni na półpiętrze w schody. Wejdź nimi na górę, skocz i chwyć się krawędzi widocznej w ścianie. Przesuwaj się w prawo, aż będziesz miał grunt pod nogami. Skorzystaj z wejścia i użyj dźwigni. Pochylnia przy tym wejściu zamieni się w schody. Wejdź nimi na górę: pomieszczenie z mumią, dyskiem na rogach i dwoma dźwigniami. Jedną z nich opuścisz kolejny pomost, a drugą otworzysz pobliskie drzwi, przejdź przez nie. Trafisz do pomieszczenia, w którym byłeś wcześniej – z dziurą w podłodze. Idź do dźwigni, potem wzdłuż kolumienek do wystającego przy nich gzymsu. Z niego skocz na szczyt kolumny z pomostami (secret room), a następnie spuść się (kosztuje trochę zdrowia) na nowy opuszczony pomost i weź Seal of Anubis. Idź do ostatniego, jeszcze podniesionego pomostu (ten obok dysku na rogach) i wejdź w otwór w ścianie. Musisz dostać się na platformę znajdującą się poniżej, na prawo od tej niebieskiej, na której stoisz. Możesz to zrobić, wędrując na około pomieszczenia po przyściennych półkach, gzymsach i krawędziach, albo po prostu skoczyć z rozbiegu na tę platformę (kosztuje sporo zdrowia). Jak już tam będziesz, przeskocz na występ, znajdujący się pod niebieską platformą: wnęka z dźwignią opuszczającą ostatni pomost. Wróć na niebieską platformę (po gzymsach na około pomieszczenia, uwaga na mumie, rzeczy), potem do kolumny i weź Scarab. Gdy to uczynisz, otworzą się drzwi u podstawy kolumny. Zeskocz do wody i przepłyń przez nie. Teraz musisz się spieszyć, bo może zabraknąć Ci powietrza. Płyń długim korytarzem (N), nie zbaczając nigdzie po drodze. W końcu dotrzesz do komnaty z mumią. Po zabiciu jej możesz zbadać odnogi podwodnego korytarza, którym tu dotarłeś. W (N) ścianie pomieszczenia, gdzie była mumia, jest duża wnęka z nabojami oraz wyjście. Okaże się, że dotarłeś do komnaty z początku poprzedniego levelu: sfinks, sadzawka z obeliskiem i duże drzwi. Nie pozostaje Ci nic innego jak tylko poumieszczać zebrane symbole w odpowiednich zamkach na obelisku i przejść przez otwarte wrota.



12 SANCTUARIUM OF SCION

Przed sobą zobaczysz długie schody po bokach, w których są wyjścia zasłonięte kratą. Musisz znaleźć symbol otwierający kratę z lewej. Jak tylko zaczniesz iść schodami, zaatakują Cię dwa potwory. Przejdź przez wyjście na końcu schodów, potem po murku do dziury w suficie. Znajdziesz się na grzbiecie sfinksa w przeogromnej skalnej grocie. Musisz znaleźć dwa symbole pasujące do zamków na głowie sfinksa i otwierające drzwi między jego łapami. W skalnych ścianach poumieszczane są drzwi (na N i na E) oraz dźwignie je otwierające. Otwierając drzwi, dotrzesz do „kluczy". Każdorazowe otwarcie powoduje pojawienie się potworów (pterodaktyle i centaury). Idź tam, gdzie jest przód sfinksa i stań twarzą do skalnej ściany. Powinieneś zobaczyć słupo-półki ciągnące się wzdłuż ściany. Zacznij wspinaczkę od białego „słupa" po Twojej lewej stronie. Skacząc po kolejnych słupach, półkach i wykorzystując szczeliny (najpierw będziesz się posuwać na S, później, wyżej, na N) dotrzesz do pierwszej dźwigni otwierającej drzwi przy sfinksie, na N. Z półki przy dźwigni możesz dostać się na półkę z nabojami do shotguna. Pod nią widać piaszczystą drogę ciągnącą się wzdłuż skały na N. Idąc nią (musisz ostrożnie się na nią spuścić) dotrzesz do drzwi we E ścianie groty – na razie są zamknięte. Od tych drzwi biegnie wzdłuż skały (dalej na N) kolejna piaszczysta droga (zaczyna się pochylnią), którą możesz dostać się z powrotem na grzbiet sfinksa (jedyny sposób). Zapamiętaj tę informację i drogę, ale najpierw zejdź na sam dół i przejdź przez drzwi, które otworzyłeś. Znajdziesz się w korytarzyku. Na końcu są dwa wyjścia, prowadzące do groty z wodą. Wyjście, które znajduje się naprzeciwko drzwi, którymi wszedłeś, zaopatrzone jest w pochylnię. Zjedź po niej tyłem z wciśniętym „trzymaniem". W ten sposób nie wpadniesz do wody, tylko zawiśniesz na krawę-

dzi i będziesz się mógł przesunąć w bok do półki. Zabierz z niej naboje i skorzystaj z nowego wyjścia, mieszczącego się nad półką. Znajdziesz się w korytarzu z różnej wysokości schodami i kolejnymi dwoma wyjściami. Z wody zabierz klucz. Teraz skorzystaj z wyjścia u góry schodów – pochylnia. Musisz dostać się na pomost, umieszczony nad wodą. Zjeżdżaj pochylnią przodem, odbij się od niej w połowie, tak by wylądować na krawędzi pochylni i od razu od niej się odbij – powinieneś złapać się krawędzi pomostu. Kiedy wreszcie to Ci się uda, użyj klucza na zamku, załatw centaura i zbierz pierwszy z symboli. Wróć do groty ze sfinksem. Przy N ścianie groty (w lewo od drzwi) jest system wolno stojących skalnych słupów, różnej wysokości. Wejdź na najniższy i przeskakuj na kolejne (jak spadniesz, to albo się zabijesz, albo będziesz musiał się wspinać od początku). Z jednego ze słupów będziesz mógł dostać się na długi występ skalny (W). Idź nim do skalnej ściany, potem drogą wzdłuż ściany do dźwigni na E (uwaga na szczęki). Otworzysz nią drzwi w pobliżu pierwszej dźwigni. Udaj się do nich w sposób opisany na początku (najpierw do pierwszej dźwigni, potem piaszczystą drogą przy ścianie itd.). Za drzwiami jest mur. Wypchnij z niego kamienny blok i po nim wdrap się na mur. Zabij centaura i zabierz drugi symbol. Teraz piaszczystą drogą, przy drzwiach, dostań się na grzbiet sfinksa (potwór). Z występu w ziemi wykonaj skok na głowę sfinksa i umieść oba symbole we właściwych miejscach: otworzysz drzwi między łapami sfinksa. Stań na głowie sfinksa przy zamku na szczycie. Stąd możesz spróbować dostać się do secret room: jest to bardzo trudne i udaje się właściwie przypadkiem. Otóż, stojąc przy tym zamku, odwróć się twarzą na SW. Wykonaj skok z rozbiegu w tym kierunku. Między skalną ścianą ■ głową sfinksa jest niewidzialna platforma z Uzi. Jeżeli będziesz miał szczęście, powinieneś w nią trafić. Jak tylko na niej się znajdziesz, zaatakują Cię pterodaktyle. Niezależnie od tego, czy skorzystasz z secret room czy nie, zejdź na dół i przejdź przez drzwi w sfinksie. Trafisz do ogromnej zalanej groty, z dwoma gigantycznymi posągami pod wodą. Zanurkuj do podstawy tego z prawej – między łapami odkryjesz drzwi i wajchę je otwierające. Jak tylko to uczynisz, zostaniesz wciągnięty przez wodę do wnętrza posągu. Wyjdź na brzeg. Skacząc po słupach, musisz się dostać na mur przy ścianie, ■ z niego do wyjścia (z ostatniego słupa wykonaj skok z rozbiegu z chwytem). Załatw pterodaktyla i dopiero przejdź przez wyjście. Znajdziesz się na półeczce nad głową jednego z posągów. Teraz poziom wody jest niższy i posągi są prawie całe wynurzone. Ostrożnie zejdź na dół, po drodze zbierając rzecz (na głowach i we wnękach). Na dole, w prawym posągu, w części nad wodą jest dźwignia, otwierająca drzwi miedzy łapami lewego posągu. Skorzystaj z przejścia i podążaj



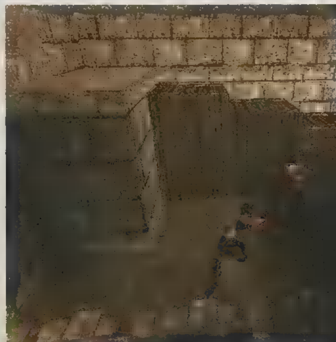


piaszczystą drogą na samą górę. Dotrzesz do korytarzyka z symbolem i zamkniętego kratą (jesteś w miejscu gdzie rozpoczynałeś level, po drugiej stronie kraty znajdującej się na prawo od schodów). Jak tylko podniesiesz symbol, krata się uniesie i zaatakują Cię 3 potwory. Po pokonaniu ich, otwórz symbolem drugą kratę. W lewej ścianie korytarzyka za kratą jest wnęka, prowadząca do komnaty ze Scionem. Ostatecznie rozpraw się z facetem w czerwonej koszuli i zabierz Scion z piedestału.

13. NATLA'S MINES

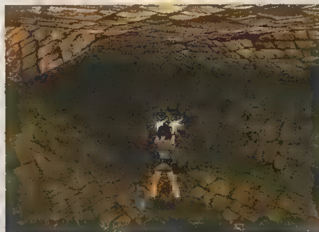
Przede wszystkim musisz odzyskać broń. Wypłyń na powierzchnię. Za wodospadem jest przejście. Skorzystaj z niego i przesuń dźwignię w małej grocie między korytarzami. Wróć do łódki i przedostań się na brzeg naprzeciwko niej (jest tu taka długa drewniana skrzynia pod ścianą). Dalej, widocznym z boku wyjściem. W nowym pomieszczeniu zobaczysz szyny i kopalniany tunel zablokowany wagonikiem. Wyciągnij drewnianą skrzynię z czarnej hałdy pod ścianą. Użyj znajdującej się za nią, we wnęce, dźwigni. Wróć do pierwszej dźwigni i tym razem kontynuuj wędrówkę dalszą częścią korytarza (drogę blokowały drewniane drzwi). Znajdziesz się na półce skalnej nad wodą, przeskocz z niej na półkę nad wodospadem. Dojdziesz do jaskini z dźwigiem i zawieszonym na nim barakiem, w którym ukryte są pistolety. Musisz odnaleźć trzy baterie (?) niezbędne do uruchomienia dźwigu. Idź do groty, znajdującej się dalej, za pomieszczeniem z dźwigiem. Zobaczysz baraki, skrzynię i wyjście po lewej stronie (prowadzi do taśmociągu, na którym jest jedna z baterii) oraz drugie, na wprost, z drewnianymi drzwiami. Przejdź przez drzwi (otworzą się jak podejdziesz). Za nimi jest szyb kopalniany. Z przodu masz barierkę, a na końcu dół z lawą. Po Twojej prawej stronie jest długa półka skalna (z przerwą za barierką), a na jej obu końcach wyjścia (przy drzwiach i na końcu szybu). To wejście przy drzwiach, którymi wszedłeś, jest zasłonięte przez głaz. Jak tylko wespniesz się na półkę, głaz potoczy się, odsłaniając to wejście, ale zasłoni drugie. Nie możesz do tego dopuścić. Podejdź do barierki, złap się krawędzi i przesuwaj się w lewo. Wciągnij się na półkę w miejscu tuż za dziurą w ziemi, ale przed widocznym „zagięciem" półki. Z miejsca po wciągnięciu wykonaj boczny skok w lewo. Wylądujesz w przerwie między półkami. Nie wychodź z niej, tylko stań jak najbliżej szyn, wciągnij się na ciąg dalszy półki i biegnij do wyjścia na jej końcu. Jeżeli wykonasz coś niedokładnie lub staniesz nie w tym miejscu co trzeba, spowodujesz ruch głazu i w najlepszym razie będziesz musiał zaczynać wszystko od początku (należy wtedy przejść przez odsłonięte przejście, wrócić do groty z barakami i jeszcze raz przejść przez drewniane drzwi i powtarzać do skutku). Weź baterię i idź ostrożnie dalej, dojdziesz do pochylni, po której stoczą się głazy. Kiedy minie niebezpieczeństwo, idź przed siebie i spuść się do dziury w podłodze. Znajdziesz się znów w znajomym szybie. Tym razem spowoduj ruch głazu na półce i skorzystaj z odsłoniętego wyjścia. Kiedy dojdziesz do dziury w ziemi, spuść się na dół, a wylądujesz w grocie z barakami. Przysuń drewnianą skrzynię do baraku otoczonego barierką i z niej przedostań się na dach (najlepiej skrzynię ustaw pod dziurą widoczną w suficie – będziesz jej później używać i skrzynia zmniejszy odległość do ziemi). Spadnij razem z zarywającą się płytą w narożniku. Podążaj drogą, użyj dźwignię (uwolni łódkę z cumy) i dziurą w podłodze wróć do pomieszczenia z barakami. Udaj się do łódki przy wodospadzie, wejdź na nią i przeskocz na brzeg naprzeciwko. Za skrzyniami jest przejście do magazynu pełnego metalowych kontenerów z napisem „Natla". Wyciągnij jeden (jest ciemniejszy i popękany), a za nim następny i już droga stoi otworem do kolejnej dźwigni – uruchomi wagonik blokujący kopalniany korytarz w pomieszczeniu przy drugim brzegu. Udaj się tam i wejdź do szybu. Metalowy kontener wepchnij do małej groty, a następnie wejdź na niego i wespnij się do wnęki w suficie – dźwignia otwierająca drewniane drzwi obok taśmociągu. Zeskocz z powrotem do małej groty i skorzystaj z wyjścia na W. Dojdziesz do obszernej jaskini. Zatrzymaj się w wejściu i nie idź dalej. Powinieneś zobaczyć leżącą na ziemi kolejną baterię. Podejdź do niej powoli i weź ją.

Jeżeli zrobisz to za gwałtownie lub pójdziesz za daleko, zaatakuje Cię facet z magnum (-ami?), który czai się za jedną ze skał. Teraz już możesz iść do taśmociągu. Użyj dźwigni, znajdującej się za otwartymi drzwiami i zabierz ostatnią baterię z ziemi przed taśmociągiem. Umieść baterie w slotach w kabinie dźwigu i z baraku zabierz pistolety. Teraz już możesz załatwić faceta z magnum. Gdy to zrobisz, zabierz mu broń i ostrożnie spenetruj jaskinię (liczne dziury z lawą). Na S jest szczelina z lawą. Po jej drugiej stronie widać dźwignię i wyjście. Idź na W (na prawo, jeżeli stoisz przodem do dźwigni) koniec szczeliny i zawiśnij na krawędzi, a potem spuść się na półkę skalną poniżej (po lewej stronie). Pod nią jest druga półka z apteczką, a pobliską ścianą biegnie szczelina. Z półki, na której jesteś, z rozbiegu skocz na występ skalny (na E) przy ścianie — ma jaśniejszą powierzchnię (jeżeli trafisz na te o barwie skały, to wpadniesz do lawy). Teraz za pomocą szczeliny w ścianie możesz dostać się do apteczki. Kiedy już ją weźmiesz, wróć na ten jasny występ skalny i dalej wędruj w prawo (na E). Kolejną szczeliną w ścianie dotrzyj do kolejnego występu, a z niego wykonaj skok i złap się szczeliny w E ścianie (żarzy się lawą). Teraz w prawo i już jesteś po drugiej stronie rozpadliny, chociaż na dole. Idź przed siebie, aż dotrzesz do rzeki lawy. Skacząc po skalnych słupach, wystających z lawy, musisz przedostać się na E (uważaj niektóre słupy to pułapka, są za strome). Stojąc na drugim słupie, popatrz na ścianę po prawej stronie (N). Jest tam wnęka ze skrzynią — skocz do niej. Teraz szybko pchaj drewnianą skrzynię — musisz zdążyć przed toczącym się głazem. Znajdziesz się w secret room. W suficie są dwie dziury (jedną może zasłaniać skrzynia). Jedną z nich dostań się na górę i po pozbieraniu rzeczy, idź korytarzem na W. Pozbieraj rzeczy w tunelu i wróć do pomieszczenia nad secret room. Są tu w sumie trzy otwory w ziemi. Dwa prowadzą do secret room, a trzeci do korytarza za głazem — skorzystaj z niego, wróć na słupy i przedostań się po nich na E. Przedostań się na drugą stronę dołu z lawą. Wepchnij jedną ze skrzyń z napisem TNT do groty obok (wejście obok skrzyń we E ścianie). W pomieszczeniu tym widać wyjście na E (na razie nie możesz się tam dostać) i w N ścianie. Podsuń skrzynię pod to na N i przejdź przez nie. Idź w górę aż do dołu z lawą. Skacząc po pochyłych brzegach, przedostań się na drugą stronę (skocz na któryś z pochyłych brzegów, a z niego na drugą stronę, ale tak, by wylądować na płaskim, a nie na spadzistym podłożu). W końcu dotrzesz do dźwigni, którą widziałeś po drugiej stronie rozpadliny z lawą: użyj jej. Wróć do skrzyni TNT, po





której wdrapałeś się do wyjścia. Dźwignią spowodowałeś wybuch, który odsłonił przejście w E ścianie, więc skorzystaj z nowej drogi. Dotrzesz do groty, w której jest coś w rodzaju betonowej alei ze słupami. Uważając, żeby nie wpaść do żadnej rozpadliny z lawą, rozpraw się z deskorolkowcem i zabierz mu Uzi. Pozbieraj rzeczy. W jednej z rozpadlin zamiast lawy jest woda — secret room. Skorzystaj z wyjścia na S (na prawo od niego jest ta betonowa, szeroka aleja). Za krótkim korytarzykiem jest pochylnia. Jak tylko spróbujesz po niej iść, z góry zaczną się toczyć głazy (w sumie jest ich 4). Uniknij zmiażdżenia (powoduj „zjazd" pojedynczego głazu, potem uskok w bok i dopiero bierz się za następny) i przejdź przez wyjście u góry, po lewej stronie. Po słupo-półkach dotrzyj pod samo sklepienie do jasnobrązowej komnaty. Przesuwając kamienne bloki, będziesz odsłaniał dźwignie otwierające złote drzwi. W końcu otworzysz przejście do groty, z wielką piramidą pogrążoną w skale. W tym miejscu udało mi się oszukać komputer: „przenikałam" Laurą przez szczeliny między kamiennymi blokami a „framugami" przejść, które zasłaniały. Wystarczyło tylko ustawić Laurę twarzą do szczeliny, jak najbliżej, tak żeby pojawił się efekt „wchodzenia" w tekstury (tu blok), a następnie wykonać kilka skoków do przodu. W pewnym momencie Laura znajdzie się po drugiej stronie. Wraca się w ten sam sposób. Ale wracając do rzeczy, załatw ostatniego zbira i wdrap się na daszek nad wrotami do piramidy. W ścianie piramidy widać pola ciemniejsze niż reszta ściany. Skacząc z jednego na drugie (nie zjeżdżasz na dół) dostań się do wnęki w skalnej ścianie (z naj-



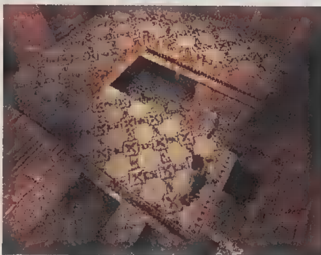
wyższego szarego pola skocz w kierunku skalnej ściany — zjedziesz wzdłuż niej prosto do wejścia). Użyj dźwigni: w grocie otworzą się złote drzwi, za którymi jest symbol otwierający wrota piramidy.

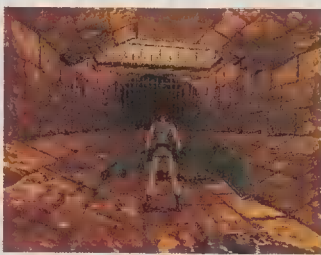
14. ATLANTIS

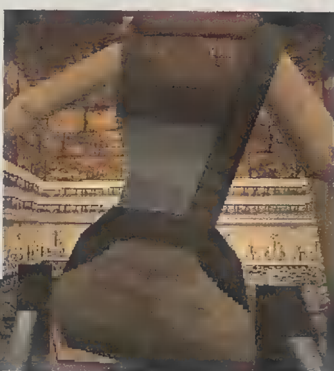
Znalazłeś się we wnętrzu starożytnej piramidy, pełnej zmutowanych stworów. Przy-



szła pora na posłużenie się Uzi, ale postaraj się zostawić sobie z 1000 naboi na czarną godzinę. Nie zwracając uwagi na niepokojące dudnienie i pulsowanie ścian, idź przed siebie. Trafisz do pomieszczenia z kokonami, z których będą wykluwać się stwory w wyniku Twoich działań, albo jak za blisko podejdziesz. Na końcu pomieszczenia, na S, jest troje drzwi. Po zabiciu pierwszego potwora otworzą się te po lewej (E). Przejdź przez nie i wejdź na ażurowe piętro nad komnatą. W prawym narożniku przy N ścianie jest dźwignia — otworzy drzwi w lewym narożniku przy N ścianie (pterodaktyl). Za nimi jest kolejna dźwignia, tym razem od drzwi w W ścianie. I znowu dźwignia (potwór), którą wreszcie otworzysz drzwi na dole (S). Przejdź przez nie i dalej aż do ogromnego „komina" wydrążonego w skale. Na dole jest lawa, przy ścianach półki, a w powietrzu krążą pterodaktyle. Musisz dotrzeć na samą górę komina. Uważaj żeby pterodaktyle nie strąciły Cię do lawy. Przeskocz na półkę po prawej stronie (ostrożnie, szczęki). Korytarzyk prowadzi do groty z lawą, platformami, kokonem i drzwiami na S. Nie przeskakuj na pomost przy drzwiach, tylko stań twarzą do drzwi na tym pomoście co jesteś. Po Twojej prawej stronie jest szczelina i dwa otwory w skale (jeden po prawej stronie szczeliny, drugi pod nią). Skocz, złap się krawędzi szczeliny i przesuń się w lewo, tak byś był nad otworem. Teraz puść się krawędzi i trzymaj wciśnięty „chwyt" — złapiesz się brzegu otworu, wciągnij się do środka. W korytarzyku jest dźwignia, otwierająca drzwi przy platformie. Idź dalej korytarzykiem, zabierz naboje i zeskocz z platformy. Przeskocz na drugą platformę, szybko skryj się w korytarzu za drzwiami i z niego strzelaj do potwora, który wykluł się z kokonu. Idąc dalej dotrzesz do komnaty z wodą. Po lewej stronie jest pochyła ściana, na wprost (E) widać drzwi. Pod wodą, w skalnej ścianie, jest wajcha. Teraz czeka Cię zadanie „na czas". Przy pochyłej ścianie są słupy oraz doły z kolcami. Powinieneś też zauważyć znajome ciemniejsze pola widoczne na tle ściany. Korzystając ze słupów i tych szarych miejsc, przedostań się na platformę przy drzwiach. W momencie kiedy postawisz stopę na ciemnym polu, z góry potoczą się głazy. Uciekinj przed nimi do wody, nie wpadnij także do któregoś dołu z kolcami, nie daj się nabrać na zdradziecko strome słupy. Na szczęście „lawina" ma miejsce tylko przy pierwszej próbie przejścia po ciemnych polach; kiedy już wszystkie głazy znajdą się na dole, możesz spokojnie kontynuować wędrówkę. Z platformy przeskocz na naprzeciwległy, skalny brzeg. Podążaj na W po skale (uwaga przerwy). Na końcu dźwignia. Teraz zacznie się wyścig. Zeskocz do wody i pociągnij podwodną wajchę — otworzy na pewien czas drzwi na E. Zanim się zamkną, musisz zdążyć do nich dotrzeć (półka przy słupie, słup, szare pola) i przejść. Jeżeli się spóźnisz, musisz jeszcze raz otworzyć je wajchą itd. Za nimi komnata zalana lawą. Przeskocz na widoczny słupo-podest i skorzy-

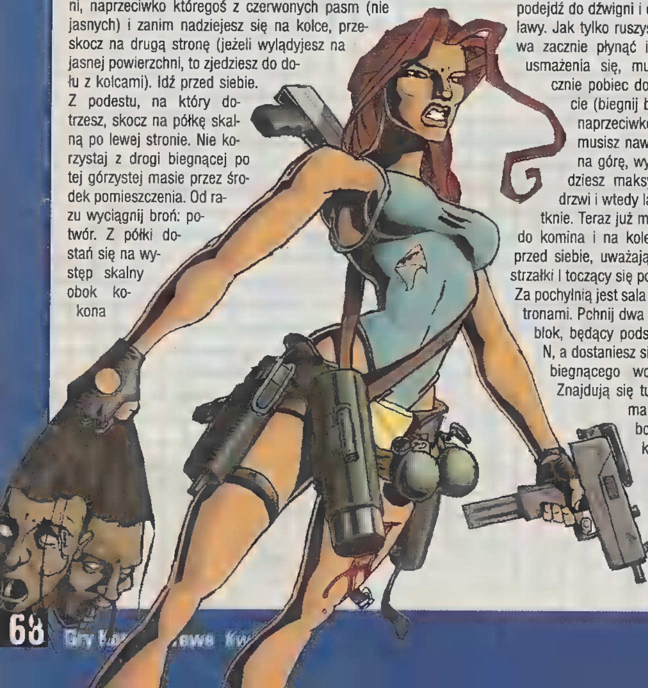






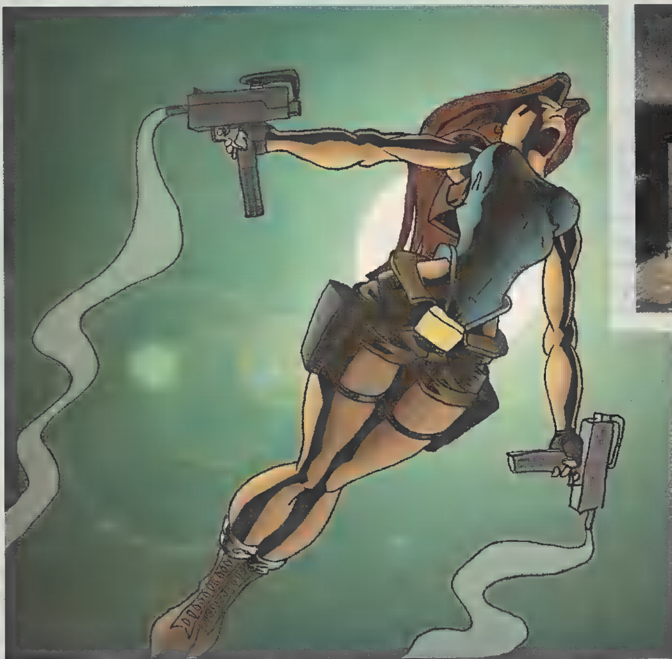


staj z wyjścia na jego końcu. Idź przed siebie, po drodze uważaj na dół z kolcami. Wskocz do wody. Drzwi otworzysz wajchą, znajdującą się w skalnej ścianie obok wejścia, którym tu wpłynąłeś. Wynurz się w oczku w suficie i ostrożnie przejdź przez szczęki. Znajdziesz się na kolejnej półce w kominie, ale już piętro wyżej (pterodaktyl). Przeskocz na półkę po prawej stronie. Wskocz do wody na końcu korytarzyka. Dopłyniesz do komnaty z kokonami i dźwigniami. Gdy opuścisz wszystkie dźwignie (uwaga na potwory), otworzy się przejście na N. Skorzystaj z niego. W miejscu, gdzie korytarz zmienia barwę na czerwoną, po prawej stronie jest wnęka z drzwiami i dźwignią. Otwórz dźwignią drzwi. Jak tylko wejdziesz do komnaty, zobaczysz toczący się głaz i zasłaniający wyjście na N. Podejdź do pochylni i przesuń pobliski kamienny blok, tak by znalazł się u podstawy pochylni. Teraz opuść pomieszczenie czerwonym korytarzem (drzwi otworzą się jak do nich dojdziesz) i wróć do wnęki z dźwignią. Gdy znów wejdziesz do komnaty, toczący się głaz napotka na swej drodze kamienny blok (jeżeli dobrze go ustawiłeś), a Ty będziesz mógł przejść przez nowe wyjście. Znowu komin, kolejny pterodaktyl i skok na następną półkę. Grota z dwoma kokonami, pochylnią i rowem z kolcami, biegnącym przez środek. Rozwal potwory. Zjedź po pochylni, naprzeciwko któregoś z czerwonych pasm (nie jasnych) i zanim nadziejesz się na kolce, przeskocz na drugą stronę (jeżeli wylądujesz na jasnej powierzchni, to zjedziesz do dołu z kolcami). Idź przed siebie. Z podestu, na który dotrzesz, skocz na półkę skalną po lewej stronie. Nie korzystaj z drogi biegnącej po tej górzystej masie przez środek pomieszczenia. Od razu wyciągnij broń: potwór. Z półki dostań się na występ skalny obok kokona (skok po skosie z chwytem). Jak tylko przeskoczysz, pęknie kokon. Schroń się w bocznym korytarzyku i załatw potwora. Wróć na bezpieczny już występ skalny i z niego przeskocz z rozbiegu na widoczną, jasną pochyłość w tej czerwonej masie na wprost. Przejdź drogą w poprzek masy i dostań się na półki skalne po drugiej stronie (S). Użyj dźwigni na W. Odsuń kamienny blok na E i skorzystaj z wyjścia, które zasłaniał. Przejdź przez szczęki; znajdziesz się na tej czerwonej górzystej masie. Załatw potwory we wnęce na N i wskocz tam. Dojdź do komina, przeskocz na kolejną półkę i przejdź przez drzwi (otworzą się). Znajdziesz się w komnacie z lawą i słupami. Przeskocz na występ na N: w korytarzyku od niego odchodzącym jest dźwignia. Wróć do komnaty. Dźwignią obniżyłeś jeden ze słupów. Dostań się na niego, a stąd do korytarzyka na N i użyj dźwigni. Nastąpi kolejna zmiana konfiguracji słupów i teraz już będziesz mógł się dostać po nich do wyjścia w ścianie na E. Dotrzesz do czerwonej drogi, gdzie czeka Cię pojedynek z 3 potworami. Przejdź przez drzwi na końcu drogi. Tuż za drzwiami jest dziura w suficie, prowadząca do komina. Na razie podejdź do dźwigni i drzwi w pobliżu ławy. Jak tylko ruszysz dźwignię, lawa zacznie płynąć i, aby uniknąć usmażenia się, musisz błyskawicznie pobiec do dziury w suficie (biegnij bliżej tej ściany naprzeciwko dźwigni). Nie musisz nawet wspinać się na górę, wystarczy, że będziesz maksymalnie blisko drzwi i wtedy lawa Cię nie dotknie. Teraz już możesz udać się do komina i na kolejną półkę. Idź przed siebie, uważając na potwora, strzałki i toczący się po pochylni głaz. Za pochylnią jest sala z trzema jakby tronami. Pchnij dwa razy kamienny blok, będący podstawą tronu na N, a dostaniesz się do korytarza biegnącego wokół komnaty. Znajdują się tu drzwi z dwoma dźwigniami po bokach. Jak tylko użyjesz którejś z dźwigni, momentalnie wykonuj salto do tyłu — zapadnie. Ostrożnie spuść się do dziury pod prawą dźwignią (kosztuje zdrowie). W drugiej dziurze jest pochylnia prowadząca na kolce oraz rzeczy. Przed sobą będziesz miał dół z lawą i pochylnię z głazem. Przeskocz na drugą stronę i od razu zawiśnij na krawędzi dołu, kiedy głaz przetoczy się nad Tobą, idź w górę pochylni. Użyj dźwigni i wespnij się po pochyłościach naprzeciwko niej, a wylądujesz z powrotem w komnacie z tronami. Przejdź przez otwarte drzwi. Rozwal potwory i dźwignią otwórz kolejne drzwi. Zanim przez nie przejdziesz, zapisz się. W komnacie za drzwiami nie zapisuj się w żadnym momencie, bo uniemożliwisz sobie dalszą rozgrywkę. Po zabiciu potworów czeka Cię rozprawa z Twoim „lustrzanym odbiciem". Jeżeli się zapiszesz, spowodujesz „zamrożenie" Twojego wroga w tej lokacji. Nie możesz go zabić strzelając (strzały trafiają w Ciebie). Załatwisz stwora wykorzystując to, że wykonuje Twoje czynności tylko jakby na odwrót. Musisz tak pokierować swoimi krokami, żeby sobowtór wpadł do dołu z lawą (klapę otwierasz dźwignią, klapa zamyka się po pewnym czasie i jeżeli się spóźnisz, całą operację wykonaj jeszcze raz, aż do skutku). Jak tylko Ci się to uda, otworzą się drzwi w pobliżu dźwigni. Za nimi powinieneś zobaczyć coś w rodzaju fosy z lawą, jest nawet most zwodzony (potwory), po którym będziesz mógł się dostać do drzwi. Wokół sali, przy ścianie, biegnie droga. Prowadzi ona do dwóch dźwigni, znajdujących się po prawej i lewej stronie komnaty. Jedna powoduje otwarcie drzwi, a druga spuszczenie mostu. Po pewnym czasie wracają do pierwotnego położenia. Musisz użyć jednej z nich, potem biegiem do drugiej i zdążyć przejść przez powstałe przejście zanim zniknie. Podejdź do maszynerii i spróbuj zabrać Scion.



15. GREAT PYRAMID

Czeka Cię rozprawa z bossem mutantów (już wiesz na co Ci te 1000 naboi), na szczęście udał się tylko w połowie i nie porusza się zbyt szybko. Strzelaj do niego, biegając wokół platformy, uważając, żeby z niej nie spaść i nie dać się złapać w szpony (natychmiastowe game over). Po walce przejdź przez drzwi. Zejdź po pochylni na sam dół i pchnij 3 razy kamienny blok. Idź na górę odsłoniętą pochylnią i pchnij kolejny blok (mijałeś go wcześniej). Wejdź na blok, a z niego, do korytarza powyżej. Przejdź przez szczęki, uważając na zarywającą się płytę przed nimi (stań tuż przed nią i skocz, kiedy szczęki będą otwarte). Wejdź w boczną odnogę przy pochylni (po prawej stronie), na górę i pchnij blok. Wróć do pochylni (przy odnodze) i zjedź po niej. Ustaw blok pod dźwig-

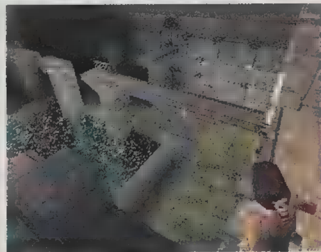




nią. Pochylniami dostań się na blok od drugiej strony i użyj dźwignię. Przejdź przez drzwi. Za nimi rów z ławą i pochyłe ściany wzdłuż niego. Wykorzystując szare pola, dostań się do korytarza, znajdującego się na końcu rowu, na brzegu po prawej stronie od źródła lawy, wypływającego ze ściany. Teraz podążaj systemem pochylni w górę, unikając zmiażdżenia przez toczące się po nich głazy (najlepiej stanąć bokiem do pochylni, wykonać dwa skoki w bok i jak głaz ruszy, dwa boczne skoki z powrotem i wbiec we wnękę). Gdy dotrzesz do zarywającej się płyty, nie spadnij z nią, tylko spuść się na rękach. Rozwal urządzenie, strzelając do niego. Wszystko zacznie się teraz trząść. Utrudni Ci to orientację i wykonywanie czynności, ale nie grozi zawalenie się wszystkiego na głowę, nie musisz się przesadnie spieszyć, a wręcz przeciwnie, teraz więcej czasu poświęcisz na zaplanowanie drogi czy kolejnego skoku. Przejdź przez drzwi (to te od mostu zwodzonego). Stare przejście będzie zawalone. Po pokonaniu potworów zeskocz do fosy w miejscu, gdzie jest czarna zastygła lawa. Odszukaj dziurę w ziemi i spuść się na widoczny na dole słup. Z niego skocz i złap szczeliny w ścianie. Unikając trafienia strzałkami, przesuwaj się w prawo. Na końcu, jak tylko się puścisz, zaczniesz się zsuwać po pochyłości – wykonaj salto do tyłu, zanim wylądujesz w ławie. Podejdź spokojnie do rowu z kolcami. Kiedy przetoczy się głaz, stań jak najbliżej jak tylko możesz ostrza i gdy będzie przy ścianie, skocz na drugą stronę, na miejsce bez kolców. Powoli przejdź między kolcami. Skocz na zarywające się płyty i zanim spadną odbij się z nich do widocznej wnęki. Dotrzesz do słupów w lawie. Skocz z krawędzi i jak tylko dotkniesz stopami pierwszego słupa, odbij się od niego i to samo zrób na następnym. Z ostatniego skocz, złap się szczeliny i na półkę skalną. Wejdź na płyty i odskocz do tyłu, zanim spadną. Gdy głaz wpadnie do dołu z kolcami, przeskocz nad nim. Przejdź pod ostrzem. Kolejna pochylnia z głazem: zbiegnij nią i na końcu boczny skok do wnęki. Teraz jeszcze pochylnia z goniącym Cię głazem, ostrze po drodze i dołem z lawą, nad którym trzeba przeskoczyć (na końcu pochylni). Skorzystaj z wyjścia z boku, ale zatrzymaj się w progu i nie wchodź do następnego pomieszczenia. Są tu języki lawy, wypływające ze ścian i drzwi na końcu. Jak tylko dotkniesz podłogi komnaty, lawa ruszy. Nie zawracaj sobie głowy rzeczami, tylko biegnij skacząc (środkiem komnaty) do drzwi. Otwórz je dźwignią. Za drzwiami dobiegnij szybko do krawędzi dołu z lawą – w ten sposób głaz z górnej pochylni przetoczy się nad Tobą. Z rozbiegu przeskocz nad dziurą i zawiśnij na jej krawędzi po drugiej stronie. Kiedy głaz wpadnie do lawy, idź dalej. Teraz czeka Cię skakanie po znajomych zniczo-słupach w wodzie. Gdy już pokonasz tę przeszkodę, dotrzesz do wielkiej komnaty z bardzo głęboką przepaścią, na dnie której jest maleńkie oczko z wodą, do którego musisz trafić. Nad przepaścią zawieszone jest coś w rodzaju bramy i bujającym się między jej filarami ostrzem. Po drugiej stronie jest secret room. Podejdź od krawędzi przepaści, naprzeciwko bramy. Skocz (bez rozbiegu) i złap krawędź zarywającej się płyty, a w odpowiednim momencie wciągnij się na nią i natychmiast wykonaj skok z rozbiegu (zaczynasz biec i po pierwszym kroku wciskasz klawisz skoku, Laura odbije się z krawędzi, jak tylko do niej dotrze), a wylądujesz w secret room. Z krawędzi wnęki skocz (bez rozbiegu), tak by wylądować między filarami bramy – wtedy spadniesz idealnie do wody. Nie polecam spadania razem z płytą: kosztuje to zdrowie i trzeba stać po jej środku, bo inaczej wyląduje się obok wody. Jeżeli ktoś nie będzie chciał dostawać się do secret room, tylko od razu na dół, może zrobić małe oszustwo. Po złapaniu się krawędzi płyty, należy wspiąć się na nią na chwilę i momentalnie znów zawisnąć na jej krawędzi. Płyta spadnie, a Laura powinna dalej zwisać w powietrzu, jakby płyta nadal była na miejscu. Wystarczy się teraz puścić, a Laura pojawi się na dole, obok wody, bez uszczerbku na zdrowiu. Płyń podwodnym korytarzem i wynurz się na jego końcu. Znajdziesz się w ogromnej grocie ze złotymi ścianami i skalnymi słupami. Pokonaj Natlę (ma skrzydła, strzela i po strąceniu na ziemię udaje martwą). Wykorzystując korytarze w ścianach i kolejne słupy, musisz się dostać do wnęki pod sklepieniem na E. Podejdź do E ściany, zobaczysz dwa wyjścia. Skorzystaj z tego za skałkami i przeskocz na słup, do którego dotrzesz (z chwytem), a z niego na kolejny słup, tak by dostać się do wnęki na S. Potem znów po słupach i do wnęki na N (skok na słup przy wnęce wykonaj z rozbiegu i z chwytem). Na kolejne słupy spuszczaj się na rękach, bo zeskakując możesz w nie nie trafić. Teraz długi skok na półkę, widoczną pod trójkątnym wyjściem i prosto przed siebie pochylnią. Pozostaje Ci już tylko obejrzeć wybuchowe zakończenie i niecierpliwie wyglądać drugiej części gry.

Agnes





Gdy znudziło Ci się granie sam na sam z komputerem, włącz się do sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer to wyzwanie dla Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



Yo, maniacy! Spotykamy się już trzeci raz (a właściwie to pierwszy z nami) na łamach „Gier Komputerowych", w kąciku „sieciówek". Dzisiaj zajmiemy się opisem kontynuacji, skądinąd świetnej strategii „Command & Conquer", a mianowicie „Command & Conquer: Red Alert". Na pewno nikogo nie zdziwi fakt, iż gra ta już w tej chwili uzyskała status superprzeboju, mimo że nie wprowadzono żadnych rewolucyjnych zmian w stosunku do „Command & Conquer". Dodano wysoką rozdzielczość (Windows '95 rulez!), wprowadzono wiele nowych jednostek oraz nową fabułę. Może właśnie dlatego gra się naprawdę czadowo!



Gdy skończymy wszystkie misje, zaserwowane nam przez programistów z Westwood, przyjdzie pora na połączenie kilku komputerów. Wtedy ujawnia się potęga gry wieloosobowej. Możemy grać poprzez modem, kabelek, sieć lokalną (IPX) oraz sieć globalną (Internet!!!). Gra współpracuje z internetowymi systemami, takimi jak: Wchat, Kali, Mplayer oraz Ten.

„Red Alert" to podstawa '97 roku! Bez wątpienia, chociaż... najbardziej podstawowe jest granie po sieci w tę grę!!! Wyobraźcie sobie czterech gości ślęczących przed komputerami w ciemnym pokoju (przy „Red Alercie" of course). Wiecie jak oni wyglądali? A jak mogą wyglądać ludzie nie śpiący od kilkunastu godzin, po trzech kubkach ekstra mocnej?! Chorzy jacyś czy co? – zastanawiamy się. Nic do nich nie docierało, nawet fakt godziny czwartej nad ranem i perspektywa klasówki z bioli za cztery godziny... Co to znaczy? Tylko to, że „Red Alert" po sieci jest zakręcony jak stado pędzących imadeł!! Ludzie czujecie akcję? To wciąga bardziej niż chodzenie po bagnach (heh,heh). Nie znajdziecie żadnej innej, tak bardzo wyrafinowanej drogi wku....nia swoich kumpli. Wyobraźcie sobie scenkę, gdy jeden z nich ogrywa resztę:

A: Ale z was nurki chłopaki! Tak się dać przerobić!

B: Co się cieszysz jak głupi z bateryjki?

C i D: Właśnie!!!

Cóż za sielankowy obrazek. Ale tak to już jest, gdy gra się po sieci w „Reda". Gdy po kilku godzinach budowy wielkiego imperium, umocnionego wszelkimi oddziałami, tj. radarami, wieżyczkami, minami, etc. etc., wydaje Ci się, że teraz nadeszła ta chwila, ten moment do podboju, jakiś ruski czołgista wysyła nam bombę atomową na bazę i poprawia nalotem sił powietrznych, a następnie równa z ziemią to, co się ostało, oddziałem pancernym, to jak się czujesz? Raczej niewąsko, bo jesteś out of game.

Jeśli nadal masz ochotę dostać od kumpla, to przechodzimy do ustawień w setupie. Tu wybieramy ilość pieniędzy, liczbę graczy, stan zaawansowania technologicznego itp. Możemy także wybrać jeden z gotowych leveli lub stworzyć własny, dzięki załączonemu edytorowi map (Yeaah – tego mi brakowało w „jedynce" – Szych). Ustalamy jeszcze rodzaj rozgrywki: destrukcja wszystkiego co się rusza albo tryb zdobycia flagi, który polega na tym, że trzeba zdobyć flagę umiejscowianą zazwyczaj w sercu bazy, potem wpisujemy imię oraz wybieramy kolor jednostek i przystępujemy do boju.

Pierwsze, co rzuca się w oczy (po rozbudowaniu bazy, ma sie rozumieć), to lista nowych jednostek. Z jednostek alianckich nowością jest budowanie fałszywych budowli (nie ma to jak tekturowy Naval Yard). Po za tym jest jeszcze, z ciekawszych rzeczy, bomba atomowa (całkiem cool) oraz złodziej (thief), który potrafi wykraść forsę kumplowi zbierającemu tak potrzebną gotówkę. Z jednostek sowieckich, oprócz bomby atomowej, warte wymienienia są: Chinook (helikopter transportowy) oraz Tanya (komandos nie do zdarcia, którym dysponują także Alianci)

Podsumowując, jest to jedna z najbardziej odjazdowych gier, dla której warto sobie założyć sieć (w ostateczności może być kabelek). Stawiamy ją obok Duke'a i Quake'a na honorowym miejscu. Na koniec damy Wam radę, taką z własnego doświadczenia: starajcie się nie kończyć takiej gry, gdy starzy są w chacie, a już szczególnie późną nocą, gdy coś (czytaj odgłosy prania się po mordach) może ich obudzić. No to na razie i zajrzyjcie do nas za miesiąc...

Szycha i Wualsh



Multiplayer C&C: Red Alert

TIPS & TRICKS

Menu

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Mission Force: CyberStorm

● PC

Aby użyć kodu, wpisz w pliku CSTORM.INI linijkę: by itself
Gdy załadujesz grę, pojawi się nowe menu, w którym będziesz mógł wpisać następujące cheaty:
It's Good To Be The King – wysokie kredyty
Heal Me – reperuje wszystko co należy do Herca
BrownNoser – awans
Herc Me Some More – możesz kupować wszystko co należy do Herców

Wages of War

● PC

BLOOD MONEY – aktywuje kody
VERB – ekstra amunicja
LIBERTY – wszystkie bronie
ELBOW ROOM – 999 punktów akcji
NOUN – maksymalne zdrowie
DEADMAN - zabija wszystkich wrogów
SMOKE – 25 granatów dymnych
911 – 10 apteczek pierwszej pomocy
STATS – maksymalne statystki
HOUR – dodaje jedną godzinę do czasu rozgrywki
MMIN – dodaje pięć minut do czasu rozgrywki



Warhawk

● PSX

Nietykalność: jako kod wpisz O,O,O,SPACE,X,T,X,X
Nieograniczona broń: wpisz T,T,O,T,S,T,T,X

Strife

● PC

OMNIPOTENT – niewidzialność
BOOMSTIX – wszystkie bronie
JIMMY – wszystkie klucze
DONNYTRUMP – pieniążki
PUMPUP – akcesoria
GRIPPER – stalowe buty
STONECOLD – zabija wszystkich wrogów na danym poziomie

Hellbender

● PC

IMPUMPD – wszystkie bronie
URDEAD# – dostajesz broń (# oznacza numer)
TOTLPWR – energia na 100%
IMSTUCK – przeskakujesz misję i przenosisz się na następną planetę

Star Control 3

● PC

Naciśnij ALT-F9 podczas potyczki, a znikną wszystkie planety i asteroidy.

Deadlock

● PC

Wciśnij CTRL + F1, a uaktywnisz okno, w którym będzie można wpisać kod:
MAKE IT SO – daje Ci 1000 kredytów oraz dostęp do surowców na tym terytorium
FRODO – zakończenie prac badawczych nad danym projektem
GOHTI – zwiększa populację
TOUCHE – możesz sobie obejrzeć jedną z sekwencji końcowych

Theme Park

● PSX

Dużo pieniążków. Wpisz jako swe imię „bovine", następnie rozpocznij grę i przytrzymaj przez chwilę Start + krzyżyk + kółko.

Lost Vikings 2

● PC

Kody do poszczególnych poziomów:

1. NTRO	18. OV4L
2. 1STS	19. T1N3
3. 2NDS	20. D4RK
4. TRSH	21. H4RD
5. SW1M	22. HRDR
6. WOLF	23. LOST
7. T1M3	24. OBOY
8. K4RN	25. HOM3
9. BOMB	26. SHCK
10. WZRD	27. TNNL
11. BLKS	28. H3LL
12. TLPT	29. 4RGH
13. GYSR	30. B4DD
14. B3SV	31. D4DY
15. R3TO	32. D3MO
16. DRKN	33. CH3T
17. YOVR	



SkyNET

● PC

Naciśnij ALT i \ w tym samym czasie, a będziesz mógł wpisać kody:
WILLNOTSTOP – niewidzialność
ARNOLD – wszystkie bronie
SLUGS – amunicja
SURGERY – pełne zdrowie
SUPERUZI – masz super UZI
ILLBEBACK - skok do kolejnego etapu
NITROUS – przyspiesza grę
WHOAMI – pokazuje Twoje imię

NHL Hockey 97

● PC

SHIFT-WAGD – uaktywnia kody:
H – gospodarz strzela gola
V – goście strzelają gola
P – koniec tercji
G – koniec gry
O – przechodzimy do dogrywki
F – bijatyka
SHIFT-T – gracze stają się więksi za każdym razem, kiedy naciśniesz tę kombinację



Cyberia

● PSX

Dostęp do wszystkich poziomów:
Na ekranie identyfikacyjnym wpisz NEMROSIM (będziesz mógł także wybrać poziom trudności)

Hunter Hunted

● PC

Wpisz te kody i naciśnij Enter:
COLE - niewidzialność i wszystkie bronie
INVINCIBLE – nieśmiertelność
LUKASZUK – wszystkie bronie
SNELLINGS – maksymalne zdrowie
Te kody zmieniają kolor Twojej postaci:
VINCENT – szary
BLUE – niebieski
SAGE – zielony
AVACADO – jasny zielony
OCHRE – brązowy

Archimedean Dynasty

● PC

Aby użyć tych kodów, przytrzymaj klawisz CTRL przy wstukiwaniu numerów:
0 – koniec misji
1 – niewidzialność
2 – nieograniczone torpedy
3 – nieograniczona amunicja do działa

M.A.X.

● PC

MAXAMMO – amunicja na maxa
MAXSURVEY – wskazuje surowce
MAXSPY – pokazuje, gdzie ulokowani są wszyscy wrogowie
MAXSUPER – upgraduje dowolną jednostkę



Blood

● PC

Dla wersji Shareware
Aby użyć tych kodów, naciśnij T podczas gry i wstukaj je:
MPKFA – niewidzialność
I WANNA BE LIKE KEVIN – niewidzialność
CAPINMYASS niewidzialność
VOORHEES – krótka niewidzialność
SPORK – 200 punktów zdrowia
COUSTEAU – 200 punktów zdrowia
LARA CROFT – wszystkie bronie i nieograniczona amunicja
HONGKONG – tak samo, jak wyżej
IDAHO – tak samo, jak wyżej
MONTANA – dostepne wszystkie przedmioty
GRISWOLD – maksymalna zbroja
KEYMASTER – wszystkie klucze
GOONIES – ukazuje mapę
FUNKY SHOES – super skok

Outpost

● PC

Przytrzymaj ALT i wpisz WIN, aby uaktywnić kody:
CTRL-F11 – dużo surowców
CRTL-F12 - zmiana morale, edukacji itp

Dest. Derby 2

● PSX

MACSrPOO - dostepne wszystkie trasy
CREDITZ! – czyli kto zrobił tę grę
80079720 0005 – zatrzymanie czasu postoju w boksie



Die Hard Trilogy

● PC

Oto kody do gry:
Aby je uaktywnić wciśnij pauzę i przytrzymaj klawisz R2 i wpisz:
Die Hard 1
R U D S – jesteś bogiem
R S D O – 50 granatów i 5 kul
D S S R – 15 kul
R U D D S R – nieograniczony shotgun
Die Hard 2
R S L O T D – dużo amunicji
Die Hard 3
O R D S T L – widok z powietrza
O O S S D D X X – 999 turbos
L O U D S R – nieograniczone życie

Blood and Magic

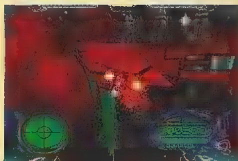
● PC

Przytrzymaj klawisz ALT podczas wpisywania kodów:
FOG? WHAT FOG? - widzisz całą mapę
BOOST – maksymalna mana
ELMINSTER – wszystko wynalezione
Wpisanie tych kodów stworzy postacie:
ACOLYTE Basal Golem
FATHER Cleric
WOLVERINE Druid
GREMLIN Enchanter
FATAL ATTRACTION Fury
FLYING MONKIES Gargoyle
RAISE DEAD Ghoul
ALASKA Gnome
JARETH Goblin
MERV Griffin
BODY GUARD Guardian
MOTHER IN LAW Harpy
MICROSQUISH Juggernaut
SEDUCTION Nymph
LANCELOT Paladin
YOGI Ranger
CONCRETE Stone Golem
GOLEM Stone Golem
NEEDS FOOD BADLY Warrior
MERLIN Wizard
SHADOW Wraith
SMOG Wyrm
DEAD FLESH Zombie

Scorched Planet

● PC

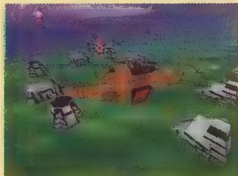
FATAL – wszystkie bronie i amunicja
Kody do poszczególnych leveli
LAVA2 – misja 1 poziom 2
LAVA3 – misja 1 poziom 3
GATE1 – misja 2 poziom 1
GATE2 – misja 2 poziom 2
GATE3 – misja 2 poziom 3
CROC1 – misja 3 poziom 1
CROC2 – misja 3 poziom 2
CROC3 – misja 3 poziom 3
HEAT1 – misja 4 poziom 1
HEAT2 – misja 4 poziom 2
HEAT3 – misja 4 poziom 3



J. Bazookatone

● PSX

Kody do poszczególnych poziomów:
Level 2 - AFLEAPIT
Level 3 - TEASPOON
Level 4 - SEDATION
Level 5 - VERYNICE.



Pytania i odpowiedzi

Czekamy [redacted] listy z [redacted] pytaniami [redacted] problemami. [redacted] zadręczajcie [redacted] więcej [redacted] telefonami, [redacted] sposób [redacted] porad. [redacted] w tym [redacted] powstał [redacted]

Gene Machine

Lecę rakietą [redacted] Księżyc i [redacted] jak [redacted] doprowadzić. [redacted] skafander, łopatę, [redacted] i jakąś oxygen pipe. Wszystko [redacted] już [redacted] Księżycu. [redacted] też, że gdy zajrzy się [redacted] okno, [redacted] dźwigniami. [redacted]

Czytelniczka z Warszawy

Aby bezpiecznie dolecieć na naszego satelitę, musisz naprowadzić rakietę na właściwy kurs. Dokonasz tego, ustawiając odpowiednio dźwignie: tę z prawej przesuń do takiego położenia, w którym strzałka wskaźnika powyżej nie drga, a kręci się dokoła w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, [redacted] za pomocą pozostałych dwóch dźwigni „ustaw" Księżyc tak, by znalazł się pośrodku wizjera. Jeżeli wszystko będzie w porządku Piers powie, że ustawienie jest poprawne i pozostanie Ci już tylko zablokować dźwignie w prawidłowym położeniu, za pomocą włożonej między nie rurki (oxygen pipe).

Neverhood

[redacted] potrzebuję pomocy [redacted] „Ne-[redacted] otworzyć [redacted], przed [redacted] się [redacted] (którą już uruchomiłem), [redacted] wy-[redacted] melodyjkę i pięć pu-[redacted] szybko.

Czytelnik w potrzebie

By tego dokonać, będziesz potrzebował kubka z Archiwum (ten budynek z literą H nad drzwiami. Jeśli jeszcze nie udało Ci się sforsować wewnętrznych drzwi, to ułóż układankę ze ściany, tak by wyszła na niej literka H). Mając już kubek, kliknij na wodzie w fontannie – Klayman go wówczas napełni, nabierze wody do ust i plując odpowiednią ilość razy do każdej z rurek, napełnij je wodą tak, by ostatecznie wydały takie dźwięki, jakie wygrywa dzwonek (od lewej: 3, 1, 2, 0, 4).

Future Wars

[redacted] kupiłem [redacted] „Future [redacted] i [redacted] powiedzieć, utkną[redacted] prawie [redacted] początku. Wjecha[redacted] do [redacted] i [redacted] pokoju. Napełniłem butelkę wodą i postawiłem [redacted] pokoju. Po[redacted] wszystko [redacted] poprzednie-

[illegible] pokoju i [illegible] drugiego: [illegible] spod dywanu, [illegible] owadobójczy, [illegible] papieru, małą flagę, pustą torbę, otworzyłem [illegible] szafkę, [illegible] której jest maszyna [illegible] pisania. [illegible] wszystkiego i [illegible] [illegible] jak przejść [illegible]

Łukasz M.

Obejrzyj dokładnie maszynę do pisania (EXAMINE), a poznasz pięciocyfrowy kod, który zapamiętaj, ponieważ za moment będziesz go potrzebował. Następnie spójrz na mapę (pojawi się jej powiększenie w okienku), odszukaj na jej powierzchni dziurkę i wsadź w nią flagę. Otworzy się tajne przejście do następnego pomieszczenia. Wejdź tam i szybko, zanim zmiażdży Cię opadający sufit, korzystając z klawiatury na ścianie wprowadź (OPERATE przed każdą cyfrą) niedawno poznany kod.

Phantasmagoria 2

Kupiłem sobie [illegible] „Phantasmagorię 2", pograłem [illegible] nią trochę i [illegible] do rozdziału 3, gdzie utknąłem. Proszę, czy moglibyście [illegible] powiedzieć, jakie jest [illegible] do folderu „Archive"?

Jakub Bienat, Szczecin

Hasło to zna Twój szef Warner, [illegible] żeby go nie zapomnieć, kazał je pięknie wypisać na tabliczce, którą następnie powiesił na ścianie w swoim gabinecie.

Gabriel Knight 2

Pogrywam [illegible] w [illegible] [illegible] Knight 2" i [illegible] jestem [illegible] etapie [illegible] 4. Wykonałem już wszystkie czynności w Neu[illegible] i [illegible]. [illegible] ciągu muszę [illegible] [illegible] w [illegible] Wagnera, Rittersbergu i Starnberger See, [illegible] [illegible] [illegible] się z [illegible]giem, [illegible] [illegible] jest zainteresowany. Mam 344 punkty.

Czy zaniosłeś już lilie, znalezione pod krzakiem przy kościele, do Starnberger See? Jeśli nie, to zrób to i wrzuć je do jeziora (podejdź na sam brzeg z prawej strony barierki). Po tym wróć do zamku, napisz list do Gabriela i pójdź wysłać go na pocztę do miasteczka. Po powrocie Gerda powie Ci, że nadszedł faks adresowany do Ciebie. Odbierz go z poczty i pokaż Georgowi w muzeum. Poza tym pamiętaj, aby obejrzeć dokładnie wszystkie eksponaty w muzeum — jest to bardzo istotne.

Eksperyment Delfin

[illegible] Chciałbym [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] pomoc [illegible] grze „Eksperyment [illegible] Utknąłem [illegible] polskim urzę[illegible] bezpieczeństwa (28.5.1953).

Marcin Steuer, Bytom

Po przybyciu do roku 1953, przejrzyj raport leżący na biurku i zabierz gips. Wróć do pokoju Grina i wg. wskazówek z raportu wykonaj gipsowy odlew (gips + woda). Z powrotem w '53 uzupełnij ubytek na prawym filarze kominka dopiero co wykonanym odlewem. Wejdź w otwarte przejście. Przeczytaj akta, otwórz skrzynię, uruchom znajdujący się w środku „Eksperyment Delfin" bateriami z zegarka. Po chwili wydarzy się kilka rzeczy, w wyniku których znajdziesz się [illegible] celi więziennej. Spróbuj otworzyć drzwi, a gdy przyjdzie strażnik – zaoferuj mu wymianę koszuli na zegarek. Gdy go odzyskasz, ponownie wykonaj back to the future.

Flight of the Amazon...

[illegible] [illegible] wdzięczny [illegible] podpowiedź, [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] „Flight [illegible] [illegible] [illegible] Queen", aby zdobyć perfumy. Wiem, [illegible] najprawdopodobniej potrzebny będzie podbierak, [illegible] [illegible] [illegible] „najlepszym" klientem sklepikarza?

Grzegorz Szczęsny, Toruń

Daj Bobowi kiełbaski, a w zamian weź odkurzacz. W dżungli odnajdź planszę, gdzie lata rój os i wessij owady do odkurzacza, po czym bez ryzyka użądlenia zerwij orchideę. Po otrzymaniu kwiatu Bob, szczęśliwy że zdobył prezent dla ukochanej, podaruje Ci upragniony podbierak.

NASCAR 2

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] „Nascar Ra[illegible] 2". [illegible] [illegible] [illegible]stkiego, [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] się [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] i wprowadzić do [illegible] pomalowany przez [illegible] [illegible]. [illegible] mi [illegible] [illegible] zagadkę.

Wasz Czytelnik

Jedynym sposobem, w jaki możesz w tej grze zagrać na więcej niż jednego gracza, jest połączenie komputerów przez modem, kabelkiem, ewentualnie gra w sieci. Nie ma możliwości gry na podzielonym ekranie.

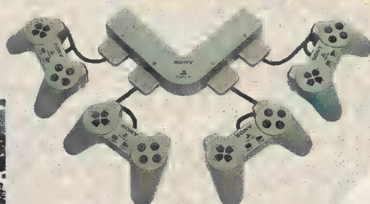
Co do Twojego drugiego pytania. Z głównego menu wybierz „Driver info". Teraz podświetl siebie (domyślnie nazwany The Player) i wybierz u dołu ekranu „Paint Car". Uruchomi się edytorek. Teraz, gdy już będziesz usatysfakcjonowany, nagraj efekt („Save"). A potem normalne wyścigi.

Wielki Konkurs PSX

sponsorowany przez firmę PSX-Projekt

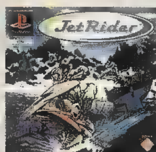
edycja trzecia













SPONSOROWANY PRZEZ FIRMĘ PSX PROJEKT
Nie mieliście raczej trudności z odpowiedzeniem na zamieszczone pytanie. Trzema nawalankami wydanymi na PSX-a są np. „Tekken", „Toshinden", „Tobal No.1". Niektórzy z Was wymieniali po kilkanaście pozycji, zdarzały się też zgrzyty w postaci propozycji Saturnowych!!! Nieładnie.
Nagrody wylosowali: grę „Defcon 5" – Grzegorz Niemiec z Kazimierza Wlkp.
pad – Krzysztof Biłek z Bielska Białej
koszulkę – Michał Ostrowski z Poznania
Oto dzisiejsze pytanie: Na świecie pojawiło się kilka typów konsoli PlayStation. Różnią się między innymi kolorami: wymień trzy z nich.
Do wygrania jest: gra „Jet Rider", pad i, tradycyjnie już, koszulka.

GŁÓWNA NAGRODA

FUNDATOR: PSX PROJEKT, 00-626 WARSZAWA, UL. MARSZAŁKOWSKA 7/3, (0-22) 25-07-03, 25-82-02, 25-71-51

LISTY

Wiosna nadchodzi, robi się cieplej, a ja piszę te słowa w Dzień Wagarowicza, więc doceńcie moje poświęcenie. Zamiast skakać na koncercie na Agrykoli, postaram się odpowiedzieć na nurtujące Was pytania.

Na początku kwestie formalne.

1. Przychodzi do nas bardzo dużo listów, w których prosicie o informacje na temat Polskiego PlayStation Magazynu – jak i gdzie go zaprenumerować. W zasadzie jest to sprawa bardzo prosta. Wystarczy udać się na pocztę i na standardowym blankiecie wpłaty (taki czerwony o ile pamiętam) należy złożyć zamówienie. Prenumerata przyjmowana jest na 6 lub 3 miesiące, logiczne jest więc, że cenę pisma – aktualnie 20 PLN – mnożymy przez liczbę miesięcy. Na odwrocie należy napisać, czego ten przekaz dotyczy, czyli prenumeraty PlayStation Magazynu i od którego numeru pragniemy go otrzymywać. Aktualnie dostępny jest numer 2, więc najlepiej przesyłać przekazy na numer 3 i dalej. Odnośnie archiwaliów, to mam smutną wiadomość. Jedynki nie ma, być może będą jakieś zwroty, choć mocno w to wątpimy. Jeżeli otrzymamy jakieś egzemplarze natychmiast damy o tym znać.

2. Druga sprawa to konkursy. Jak widzicie, jest ich coraz więcej, dlatego proszę o ułatwienie nam pracy. Odpowiedzi powinny być przysyłane na kartkach pocztowych, a nie w kopertach i należy wyraźnie wielkimi literami zaznaczyć, o jaki konkurs chodzi.

3. Błagam! Piszcie starannie. Bo w innym przypadku przyjdzie nam czym prędzej zgłosić się do okulisty. Niech najlepszym przykładem będzie fakt, że coraz częściej korzystamy ze szkieł powiększających, aby odczytać pisane przez niektórych z Was hieroglify.

4. Przychodzi sporo rysunków do działu Na Wesoło. Niestety nasza poczta ma to do siebie, że nawet blachę w przesyłce uszkodzi, a co dopiero mównic o papierze. Starajcie się jakoś je zabezpieczać, najlepiej wstawiać do kopert sztywny karton. Jeżeli chodzi o format, to A4 (kartka z bloku, jakby ktoś nie wiedział) jest najmilej widziana. Zrozumcie, że robiąc pracę na kawałku kartki z zeszytu od matmy, tracicie szanse na publikację. My musimy to zeskanować, następnie obrobić w programie graficznym itd. Często rysunki są tak nieczytelne, że z naszej strony nic już się nie da zrobić.

To chyba tyle słowem wstępu, zapraszam do lektury listów.

Eldgar

LIST 1. Kupuję was od niedawna, gdyż zauważyłem, że lubicie konsole i obiecuję, że będę stałym czytelnikiem.

1. Co byście powiedzieli na rozszerzenie czasopisma do 100 stron?

2. Czy jest szansa, aby powstał specjalny dział, poświęcony konsolom PSX, Saturn i N64?

3. Czy będą opisywane gry na N64?

Mr. Pink

Hej „różowy"!

Trzymamy Cię za słowo, że będziesz stałym czytelnikiem. Nie próbuj nawet zmieniać swoich orientacji. Nasi szpiedzy znajdą Cię, a wtedy....

1. Dlaczego akurat 100? Czy jest to jakaś magiczna liczba? Jak będziemy w stanie to stworzymy pismo ze 120 stronami. Pozostaje tylko kwestia programów do opisywania.

2. Raczej nie. Mieliśmy już odrębny dział dla konsol, jednak nie chcąc stwarzać sztucznych podziałów, zdecydowaliśmy się na zamieszczanie recenzji gier konsolowych razem z pecetowymi. Przecież i te, i te, to po prostu gry, więc po co faworyzować jedne kosztem drugich? Poza tym, czyż nie lepiej przeczytać pełnostronnicowy opis swojego ulubionego tytułu niż pobieżne, kilkuzdaniowe informacje. Prawda?

3. Przejrzyj dokładnie ten numer GK, a sam się przekonasz.

Eldgar

KONKURSY

Witamy! Jak zapewne zauważyliście, ilość konkursów w naszym piśmie systematycznie wzrasta, a niebawem dojdą jeszcze nowsze. Dziś inaugurujemy konkurs firmy CD Projekt, dotyczący programów przez nią dystrybuowanych. Tradycyjnie już mamy kolejną porcję uwielbianego przez Was Wielkiego Konkursu PSX Projekt, w którym do wygrania jest kilka naprawdę wartościowych nagród. Poza tym dziś powtarzamy jeszcze raz pytania z filmu „Wyspa Dr. Moreau", radzę więc przesyłać kartki, gdyż mamy sporo gadżetów do rozdania. Zresztą przekonajcie się sami.

KONKURS „3 PYTANIA"

Rozwiązanie konkursu z numeru 3/97

1. W grze „NBA Live 97" brak jest następujących zawodników: Michaela Jordana, Charlesa Barkleya, Dominiqea Wilkinsa 2. Producentem gry „Master Of Orion 2" jest firma Simitex 3. M.A.X oznacza: Mechanised Assault & Exploration

Nagrody wylosowali:

Grę „F22 Lighting 2" – Rafał Jabłoński-Zelek z Zakopanego
Grę „Tyrian" – Łukasz Przybylski z Poznania
Gry Shareware – Adam Dudczak z Kcyni
Programy Shareware - Paweł Juszczuk z Warszawy
Kaseta video o grze „Wing Commander 4" – Adam Pietraszko z Stęszewa woj. poznańskie



Nowe pytania:

1. Jaka firma jest wydawcą gry „Realms Of The Haunting"?
2. Jak nazywa się gra o łowcy dinozaurów?
3. O czym jest gra „Wersal".

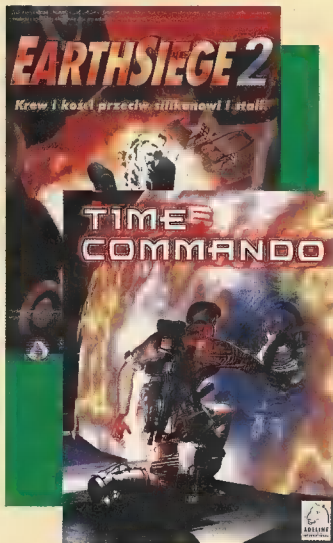
Dla nagrody:

Gra: „Ufo Enemy Unknown"
Gra: „Rooster"
Dwie płytki shareware
Kaseta wideo o grze „Flying Corps"

ANKIETA - NAGRODY

Trochę długo to trwało, jednak wreszcie możemy podać nazwiska szczęśliwców. Za udział w ankiecie serdecznie dziękujemy.

Joystick Wingman Warrior – Tomasz Górski z Warszawy
PSX Super Pad – Robert Winiarczyk z Braniewa
Saturn Eclipse Pad – Jan Urbański z Łomianek
Gra „Casper" – Grzegorz Gacek z woj. Bielskiego
Gra „Angel Devoid" – Paweł Knaś z Sosnowca
Gra „Chaos Overlords" – Mariusz Hańczyk z Kamieńca Ząbk.
Gra „Desert Strike" – Snoch Tomasz z Kielc
Gra „Earthsiege 2" – Arek Żabka z Bydgoszczy
Gra „Kingdom of Magic" – Przemek Łatka z Chełma
Gra „Normality" – Jacek Gwiazda z Warszawy
Gra „Defcon 5" – Bartosz Supran z Świdnicy
Gra „Time Commando" – Piotr Frydulski z Warszawy
Gra „Smurfs" – Daniel Maksymiuk z Wrocławia
Gra „Witchaven" – Andrzej Prabulski z Piotrkowa Trybunalskiego
Megapack 6 – Marcin Maciąg z Kielc
Gratulujemy!!!



KONKURS „WYSPA DR. MOREAU"

1. Kto wcielił się w postać Dr. Moreau?
2. Jak Douglas dostał się na wyspę?
3. Kim była Aissa?
4. W jaki sposób Dr. Moreau sprawował kontrolę nad swoimi „dziećmi"

Nagrodami są:

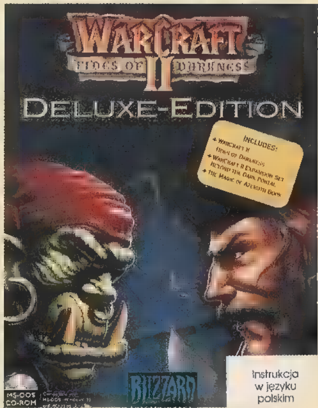
Kasety wideo z filmem MASKA
MORTAL KOMBAT
MORTAL KOMBAT rysunkowy
Koszulki, bluzy, czapeczki i długopisy w kształcie strzykawek, dotyczące filmu – wszystko ufundowane przez firmę International Movie Production



KONKURS CD PROJEKT

Nagrodą w konkursie jest gra „Warcraft De Luxe"
Pytania dotyczące gry „Diablo" nie są trudne, jeżeli ktoś w nią grał, na pewno da sobie doskonale radę.

1. Jak nazywa się wioska, w której rozpoczynamy rozgrywkę?
2. Ile kosztuje leczenie u uzdrowiciela we wsi.
3. Co powoduje czar „introvision"?
4. Jakie jest intro po zakończonej walce z Diablo?



Instrukcja w języku polskim

Odpowiedzi należy przesyłać na adres redakcji:
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
ul. [illegible] 04-202 Warszawa

Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekręty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi widzimisię redakcji, którego każdy ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po 50 zł.

Jakie jest najskuteczniejsze lekarstwo na ból głowy?
– Gilotyna.

Jakub Dzięciołowski

– Dlaczego przykleiłeś w dzienniczku moją fotografię – pyta ojciec syna.
– Bo pani powiedziała, że chciałaby zobaczyć, jak wygląda ten mędrzec, który mi pomaga w odrabianiu lekcji.

Piotr Głowacz

– Kiedy ostatnio w Rumunii pies widział kość!
– Jak miał otwarte złamanie.

Tomasz Wójcik

– Wiesz jaki jest szczyt sprytu?
– Nie.
– Złapać komara za lewe jajo w rękawicach bokserskich.

Marcin Lewicki

– Wiesz jaki jest szczyt szybkości?
– Nie.
– Latać naokoło słupa, żeby z przodu była pupa.

Marcin Lewicki

– Co to jest? Małe, czarne i biega zygzakiem?
– Murzynek Bambo na polu minowym.

Piotr Szmit

– Dlaczego mężczyźni się żenią?
– Żeby zwalać winę nie tylko na rząd.

Piotr Szmit

– Co to jest? Zielone, czerwone, zielone, czerwone.
– Żaba w sokowirówce.

Piotr Szmit

– Dlaczego informatyk zużywa całą butelkę szamponu do mycia włosów?
– Bo na butelce jest napisane: rozprowadzić niewielką ilość szamponu na głowie, spłukać i czynność powtórzyć...

Piotr Skopowski

– Mamusiu, czy porzeczki mają nóżki?
– Nie, synku.
– O rany, znowu się biedronek najadłem!

Piotr Skopowski

– Mamusiu, czy cytryna ma skrzydełka?
– Nie, synku.
– O kurde, znowu wycisnąłem kanarka!

Piotr Skopowski

– Ppaannie proffessorze, czczy pipijany student może zddać uu pana egzamin?
– Jeśli pijany student umie, to tak.
– Umie, umie. Chłopaki, wnośśccie Ssteffana!

Mateusz Koliński

Myśliwi znoszą na polanę ustrzeloną zwierzynę. Nagle wszyscy spostrzegają, że wśród trofeów łowieckich leży nieruchomy mężczyzna. Natychmiast wezwano pogotowie. Lekarz stwierdził zgon, a na karcie zgonu napisał „Lekka rana postrzałowa. Śmierć nastąpiła na skutek wypatroszenia".

Mateusz Koliński

Idą dwie blondynki brzegiem morza, nagle jedna z nich mówi do drugiej:
– Patrz zdechła mewa!
Druga blondynka podnosząc głowę do góry, krzyczy:
– Gdzie, gdzie!

Mateusz Koliński

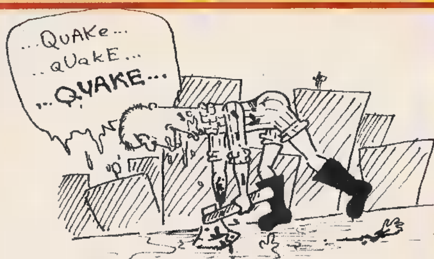
Winda, w której jechało kilka blondynek, nagle stanęła. Blondynki się przestraszyły i zaczęły krzyczeć:
– Pomocy!
– Ratunku!
Wtedy jedna z nich mówi:
– Wiecie co dziewczyny to nic nie da. Musimy wszystkie krzyczeć razem.
A na to blondynki:
– Razem, razem...!!!

Mateusz Koliński











Mały Michałek skarcony przez ojca pyta:
– Gdy byłeś mały, też dostawałeś w skórę od dziadka?
– Tak.
– A gdy dziadek był mały, to obrywał od swego ojca?
– Oczywiście! Dlaczego pytasz?
– Chciałem się dowiedzieć, kto zaczął.

Homer

Między rozbitkami
– Myślisz, że nas na tym oceanie odnajdą?
– Mnie na pewno. Płacę alimenty trzem kobietom.

Homer

– Umiesz pływać?
– Umiem.
– A gdzie się nauczyłeś?
– W wodzie.

Łukasz Sanecki

Po śmierci, blondynce zrobiono sekcję zwłok, gdy otworzono czaszkę lekarze zobaczyli w środku tylko naciągnięty sznurek. Wszyscy zastanawiali się po co tam jest? A wtedy jeden z lekarzy przeciął sznurek i... odleciały uszy.

[redacted]

Po czym poznać, że blondynka pracowała przy komputerze?
– Po śladach korektora na monitorze.

[redacted]

Dlaczego blondynka, jak chce otworzyć drzwi, to przed nimi klęka?
– Bo na drzwiach jest napis „ciągnąć".

Mateusz Koliński

Dlaczego kawały o blondynkach są takie głupie?
– Żeby szatynki mogły je zrozumieć.

[redacted]

W bufecie
– Gość zamawia najpierw pięć kieliszków wódki, potem cztery, trzy, dwa, wreszcie jeden, spożywa ten ostani i pyta barmana.

– Niech mi pan powie, jak to jest – im mniej piję, tym bardziej jestem pijany...

[redacted]

W sądzie
– Czy oskarżony przysięga mówić prawdę i tylko prawdę.
– Przysięgam.
– Zatem, co oskarżony może powiedzieć na swoją obronę?
– No cóż... w takich warunkach... przy takich ograniczeniach...

Homer

– Co się dzieje z samochodami nie nadającymi się do użytku?
– Zazwyczaj kupuje je twój ojciec.

Łukasz Sanecki

[illegible] 50 zł [illegible] za [illegible] Mateusz Kotliński [illegible]

Jak zamówić
Prenumeratę





1. [illegible] 97 [illegible]

Należność (3,20 zł x 2) za numery: lipiec, sierpień, wrzesień, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

Uwaga! Zmianie ulega sposób dostarczania prasy dla prenumeratorów. Nie będzie ona przysyłana pocztą, jak dotychczas, [illegible] będą wyznaczone specjalne punkty do jej odbioru. Szczegółowych informacji oddziały „Ruch" przyjmujące prenumeratę.

[illegible] W redakcji

UWAGA! Każdy, kto do końca marca 1997 r. zamówi prenumeratę na 12 kolejnych numerów otrzyma GRATIS płytkę CD. Do wyboru jest „CD1" z grami: Ramons Spell, Rooster i wersjami demo: Tomb Raider, Screamer 2, Deus PL, Network Q-Rally, Power F1, Orion Burger, Rama itd (GK CD1/97).

„CD2" [illegible] demami: Diablo, MAX, Gene Wars, Full On F1, Fragile Allegiance, Syndicate Wars, itd. (PCG CD5/96).

Wszyscy dotychczasowi prenumeratorzy otrzymają krążek CD GK 1/97 gratis, nastąpi to w terminie późniejszym. Zamówienia prenumeraty na standardowych blankietach pocztowych na przekaz pieniężny. Należy owy blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych" w prenumeracie wynosi 3,20 zł i jest stała przez cały czas obowiązywania prenumeraty.

Wpłaty należy przekazywać na adres:

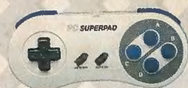
CGS, 04-[illegible] Warszawa, ul. [illegible]

Potwierdzenie dodatkowe
WALDEMAR NOWAK
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
Opłata zł
05678 BEMA 7 m 4, MŁAWA
ozn. kodowe — ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
MŁAWA — poczta
PRZEKAZ POCZTOWY [illegible] zł 33,60
słownie złotych: trzydzieści trzy sześćdziesiąt
[redacted] KOMPUTEROWE
Adresat (imię i nazwisko lub nazwa instytucji)
MARSA 6
04202 WARSZAWA
ozn. kodowe — ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość — poczta
Nr nadania — Stempel okręgowy — Dzień nadania — podpis przyjm. — podpis kontr.
Uwaga: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą kauczukowego odcisku stempla.

Odcinek dla adresata
[redacted]
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
BEMA 7 m 4
ulica, nr domu, nr mieszkania
05-678 MŁAWA
ozn. kodowe — poczta
zł 33,60
ADRESAT
GRY KOMPUTEROWE
Imię i nazwisko (nazwa)
UL. MARSA 6
04-202 WARSZAWA
Dzień nadania

Starannie przechowywać
Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)
WALDEMAR NOWAK
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
BEMA 7 m 4
ulica, nr domu, nr mieszkania
05-67[illegible] MŁAWA
ozn. kodowe — poczta
zł 33,60
GRY KOMPUTEROWE
Adresat (imię i nazwisko - nazwa)
UL. MARSA 6
ulica, nr domu, nr mieszkania
04-202 WARSZAWA
ozn. kodowe — poczta
Dzień nadania — Opłata zł — nadania — podpis przyjm.

Miejsce na korespondencję
ZAMAWIAM PRENUMERATĘ GIER KOMPUTEROWYCH NA 12 MIESIĘCY OD NUMERU 1/97
MÓJ [redacted]
WALDEMAR NOWAK
UL. BEMA 7 m 4
05-678 MŁAWA



SV-238



SV-233



SV-237



SV-232



SV-235

	Typ	Ilość przycisków fire	Megazoom	Win '95	Autofire	Throttle	Programowanie	Funkcje dodatkowe
SV-214	analogowy	4	✗	✗	✓	✗	✗	✗
SV-215	analogowy	2	✗	✗	✓	✗	✗	✗
SV-207	analogowy	2	✓	✗	✓	✗	✗	✗
SV-205	analogowo /cyfrowy	4	✓	✓	✓	✓	✗	analogowo/ cyfrowy
SV-241	analogowy	4	✓	✓	✓	✓	✓	✗
SV-242	przepustnica	✗	✓	✓	✗	✓	✓	współpracuje ze wszystkimi joystickami
SV-243	analogowy	6	✗	✓	✓	✓	✓	mysz w grze
SV-244	analogowy	17	✗	✓	✓	✗	✓	3D

✓–TAK ✗–NIE





SV-234

Dodatkowe funkcje:
praca analogowa
throttle



INTERACT®
by Multi-Styk

SV-244

Dodatkowe funkcje:
funkcja 3D
17 programowalnych przycisków

Największy wybór za rozsądną cenę!



SV-215



SV-214



SV-205



SV243



SV-207



SV-241



SV-242

	Ilość przycisków fire	Typ	Win '95	Autofire	Szybkość	Programowanie	Funkcje dodatkowe
SV-232	6	cyfrowy	✓	✓	x2	✗	✗
SV-233	6	cyfrowy	✓	✓	✗	✗	✗
SV-234	9	analogowo /cyfrowy	✓	✓	✗	✗	Throttle
SV-235	10	cyfrowy	✓	✓	✗	✓	3D sygnalizacja LED
SV-237	6	cyfrowy	✓	✓	x2	✓	36 programów
SV-238	4	cyfrowy	✗	✓	✗	✗	niska cena



Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie,
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10^{00}-16^{00}.
Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

UWAGA! Wszystkie joysticki i Joypady posiadają dwunastomiesięczną gwarancję.

Sprzedaż detaliczna:
Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; **Bydgoszcz:** CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 70/3; **Bytom:** JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; **Chorzów:** COMP-TRONIC, ul. Chrobrego 22; **Czechowice-Dziedzice:** PERFEKT, ul. Moniuszki 2; **Częstochowa:** EMPiK, al. N. M. P. 63/65; Dom Handlowy „SCHOTT", ul. Kościuszki 1a; „GOLDREGEN", al. N. M. P. 11; **Dąbrowa Górnicza:** GIALLO, ul. 3-go Maja 4; **Elbląg:** EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk:** AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia:** JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Jaworzno:** ART-COM, ul. Grunwaldzka 120; **Kalisz:** ULISSES, ul. Śródmiejska 26; **Katowice:** EMPiK, ul. P. Skargi 6; Supermarket BELG, ul. Przemysłowa 3; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce:** ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Koszalin:** JATRA, ul. Zwycięstwa 4a; **Kraków:** CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103;GIGA, ul. Wiślicko 10; **Łomża:** FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź:** EMPiK, ul. Piotrkowska 81;MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz:** JOY COMPUTER, ul. Jagielońska 3; BAJ PC TEK, ul. Wąsowiczów 10 ; **Oświęcim:** LES&LES, Rynek Główny 6; **Poznań:** MPiK, ul. Ratajczaka 44; **Radom:** HST, ul. Żeromskiego 4; **Rybnik:** AGNUS, ul. Rynek 4; **Rzeszów:** IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsuckiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; **Sandomierz:** GAMBIT COMEX, ul. 11-go Listopada 5; **Sosnowiec:** TRISTAR, ul. Modrzejowska 12; Sklep komputerowy, ul. Warszawska 12; **Stalowa Wola:** MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin:** STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42; **Tarnobrzeg:** GAMBIT, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń:** MPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa:** MPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15:ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30; **Wrocław:** EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; EXE, ul. Szewska 6/7; DYSKLAND, ul. Szewska 75, ul. Podwale, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra:** EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.

COMPUTER GRAPHICS STUDIO

wydawca prasy komputerowej



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.
Cena det. 19.99 zł.



PC Gamer Po Polsku

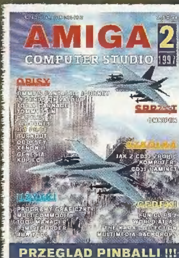
Polska edycja brytyjskiego wydania renomowanego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży dwie wersje pisma: z krążkiem CD lub bez CD.
Cena det. z CD 13.50 zł.
Cena det. bez CD 3.75 zł.



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne wersji z CD lub bez CD.
Cena det. z CD 9.95 zł.
Cena det. bez CD 3.20 zł

Kto czyta nie błądzi



Amiga Computer Studio

Magazyn poświęcony zagadnieniom dotyczącym komputera Amiga. Zawiera recenzje, opisy programów użytkowych, sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez CD. Edycja CD ukazuje się co drugi miesięc.
Cena det. z CD 19.99 zł.
Cena det. bez CD 2.80 zł.